MAGNA MEDIA
öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

SONDERHEFT 7

Hexereien
Superhelden selbstgemacht!
Prima Anleitung zum Mogeln

DIE BESTEN ROLLENSPIELE ALLER ZEITEN

KAUFBERATUNG: *Die schönsten Programme ausführlich getestet*
TIPS & TRICKS: *Tolle Lösungen für Ultima 7 - Serpent Isle, Fables & Fiends - Lands of Lore und Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant*
RÜCKBLICK: *Die wichtigsten Rollenspielserien der letzten Jahre*

Ab jetzt machen Sie Schlagzeilen!

PAPST FORDERT:

Computerspiele sofort verbieten!

Vatikanstadt (mpa) In seiner traditionellen Ansprache zum 11. Februar, dem Gedenktag des Heiligen Hinz, forderte der Papst eine sofortige Vernichtung aller Computerspiele sowie eine Exkommunizierung der dafür verantwortlichen Programmierer. Das Kirchenoberhaupt machte Computerspiele unter anderem für die sittliche Verrohung der Jugend und die wachsende Kinderlosigkeit verantwortlich.

MAD NEWS kommentiert:

Software ist eine Glaubensfrage!

Ach, Sie glauben uns nicht? Sie glauben nicht, daß Sie demnächst Ihre eigene Zeitung produzieren? Sie zweifeln am ganz speziellen Humor und der Langzeitmotivation dieses Programms?

Sie können uns glauben!

MAD NEWS ist irrwitzig, charmant, motivierend, hinreißend, schrill, komisch, abgedreht, fesselnd, verrückt, unwiderstehlich, lebenswichtig...

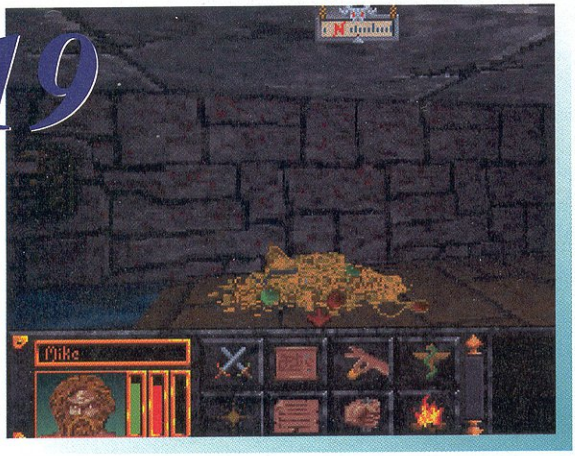
MAD NEWS – Die etwas andere Simulation

Ikarion Software GmbH • Postfach 1760 • D-52019 Aachen IKARION Telefon (0241) 911 971 • Fax (0241) 911 911

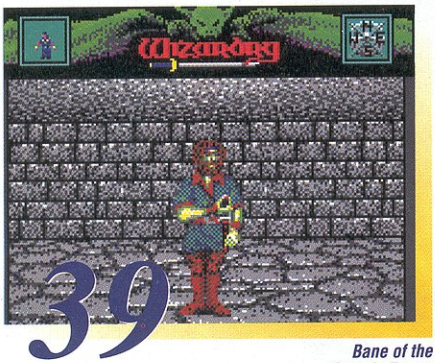
Fluch und Verdammnis...

...über Dich, Du Wurm! Du wagst es, unsere Kreise zu stören und Dich in unsere Angelegenheiten zu mischen? Du nichtsnutziger Rittertropf hast tatsächlich den Mut, diese Seiten aufzuschlagen, zwischen denen Verzweiflung und Qualen ohne Ende warten? Wehe Dir, stinkender Ziegenhirte, halte ein, bevor dich unser Zorn trifft!
Wir können Scotias Aufregung verstehen. Schließlich hat es keiner gerne, zu den Verlierern zu gehören. Aber es hilft nichts, Obermotze sind nun einmal dazu da, um von uns im fairen Wettstreit mit Zauber und Schwert besiegt zu werden. Damit das in Zukunft noch besser gelingt, hat die Ork-Rige der POWER PLAY-Redaktion dieses Sonderheft für Euch geschrieben. Hier findet Ihr jedes Rollenspiel, das sich zu spielen lohnt, erfahrt viel Wissenswertes über die größten Serien des Genres und könnt nachlesen, wie man aus einem grünen Jungknappen einen muskelbepackten Superhelden bastelt. Für alle Rollenspiel-Feinschmecker wühlte Ober-Ork Hengst in seinem legendären Fundus und tauchte mit ein paar echten Leckerbissen wieder auf.
Viel Spaß beim Schmökern und immer ein scharfes Schwert wünscht Euch das

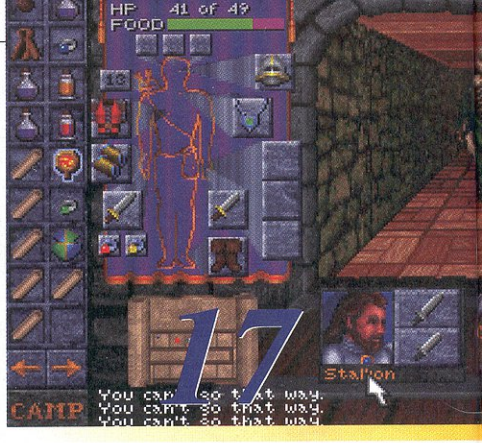
Power-Play-Team



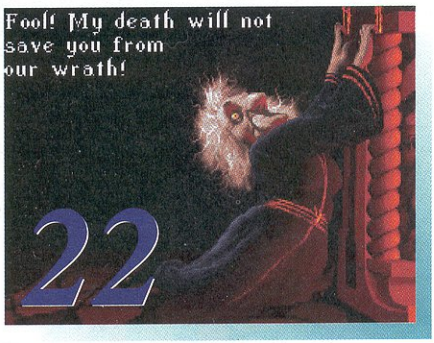
Elder Scrolls: Arena Bethesda Software wandelt auf scrollenden Pfaden



Bane of the Cosmic Forge: Dieser Herr hat etwas zu sagen



Simpel und gut: Monsterplätten in *Dungeon Hack*



Emanzipiert: In *Lands of Lore* ist der Bösewicht natürlich weiblich

SERIEN

Bard's Tale	42
Eye of the Beholder	44
Krynn, SSI, AD&D	46
Might & Magic	48
Ultima	50
Wizardry	52
Videorollenspiele	54
Rest der Welt	58

TESTS

Ambermoon	6
Amberstar	7
Bad Blood	8
Bard's Tale 1	9
Bloodwyn	10
Buck Rogers 2	12
Dark Queen of Krynn	13
Dark Heart of Uukrul	14
Dark Sun	15
Dragon Wars	16
Dungeon Hack	17
Dungeon Master	18
Elder Scrolls	19
Eye of the Beholder	20
Fates of Twinion	21
Lands of Lore	22
Might & Magic 3	23

32

Gehaltvoller Geheimtip: *Tunnels & Trolls: Crusader of Kazan*

52

Oft kopiert, selten erreicht: Die *Wizardry*-Rollenspielserie

Might & Magic 4/5	24
Pools of Darkness	25
Shadow Caster	26
Shadow Worlds	27
Starflight 1	28
Sternenschweif	29
Ravenloft	30
The Legacy	31
Tunnels & Trolls	32
Ultima 6	33
Ultima 7 Part 2	34
Ultima 8	35
Underworld 1/2	36
Wasteland	38
Wizardry 6	39
Wizardry 7	40

SPIELETIPS

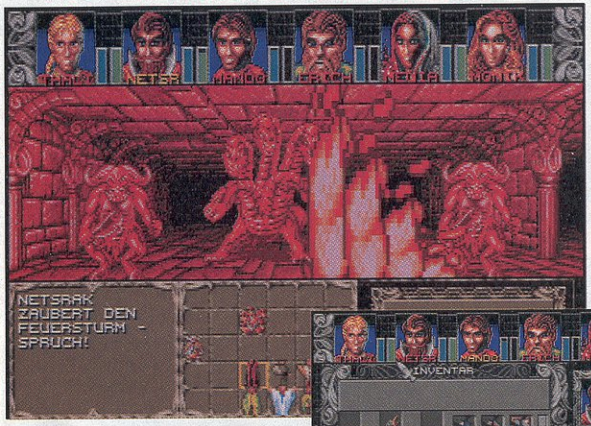
Ultima 7 Serpent Island	62
Crusaders "Wizardry 7"	68
Lands of Lore	74
Patch	80

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	82

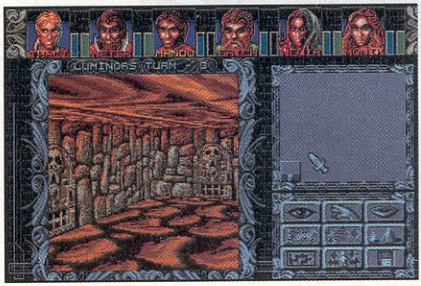
Mondsüchtig

Ambermoon



Feurig: Mit Drachen ist nicht gut Kirschen essen

Hübsch aber langsam: Ein 3-D-Dungeon aus *Ambermoon*



Übersichtlich: Der Inventarbildschirm lädt zum freundlichen Ausrüsten ein

Mit den Monden ist das so eine Sache. Entweder sie umkreisen einen Planeten in schönster Regelmäßigkeit und lassen Meere auf- und niederströmen, oder stürzen ohne Warnung vom Abendhimmel. So geschehen in Thalions *Amberstar*-Nachfolger *Ambermoon*.

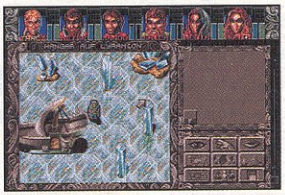
Der wohlbekannte Planet Lyramion, auf dem schon die Jagd nach den 13 Bruchstücken des *Amberstar* stattfand, lebte glückselig in den Tag hinein. Bis zum Tage des "Großen Knalls". Einer der Monde stürzte auf die Planetenoberfläche und veränderte so gut wie alles. Altbekannte Städte wurden zu Ruinen, Dungeons wurden verschüttet und neue Meere, Gebirge und Höhlensysteme entstanden. Doch damit nicht genug, streift Ihr nicht nur durch das neue Lyramion, sondern betretet später die noch verbleibenden Monde des Planeten, auf der Suche nach dem Geheimnis des *Ambermoons*. So gilt es beispielsweise einen Waldmond, einen Wüstenmond und einen Eistrabanten zu erkunden.

Ihr beginnt dabei allein auf Lyramion und trefft im Laufe des Spiels Charaktere, mit denen Ihr Euch eine sechsköpfige Party zusammenstellen könnt. Die größte Verbesserung gegenüber dem Vorgänger *Amberstar* ist aber eindeutig die Präsentation. Für Amiga-Rollenspiele gänzlich ungewohnt, bewegt Ihr Euch in *Ambermoon* durch reinrassige 3-D-Dungeons, die flüssig scrollen und drehen – ähnlich denen aus *Ultima Underworld*. Dieses neue System zehrt natürlich kräftig an der Rechenpotenz unserer Amigas, wobei wir Euch einen A 1200 oder eine Turbokarte wärmstens ans Herz legen müssen. Allerdings zieht sich dieses MHz-fressende Grafiksystem nicht gänzlich durchs Spiel. Vor allem in Außenwelten (Landstrichen) und größeren Gebäuden wird auf eine Vogelperspektive mit leicht isometrischem Touch umgeschaltet, wie wir sie schon aus fernöstlichen Videospielen, zum Beispiel *Final Fantasy*, kennen. Bei Kämpfen wird auf ein wiederum anderes System umgeschaltet. Ihr seht die Monster fetzig animiert in einem großen Fenster und schlagt diese via Rundenkampfsystem aus dem Ring. Dabei dürft Ihr auf einer winzigen Übersichtskarte Eure Mannen verteilen und selbige zuschlagen oder zaubern lassen. Dabei sind alle Zaubersprüche natürlich extra animiert.

Damit Ihr Euch in den Verliesen und Labyrinthen nicht verlauft, spendierte Thalion *Ambermoon* ein ausgesprochen schönes und funktionelles Automapping-System. Als spezielles Feature, wartet die Karte mit Teleportern auf. Diese bringen Euch auf Wunsch zu bestimmten Punkten der Karte, die Ihr schon abgeklappert habt und ersparen Euch so nervenaufreibendes Herumwetzen in den Dungeons. Dies ist zum Beispiel in Städten sehr hilfreich, in denen sich vor jedem Geschäft ein solcher Teleporter befindet.

Gesteuert wird Eure sechsköpfige *Ambermoon*-Party übrigens komplett mit der Maus. Per Klick stapft Ihr durch die Dungeons, wühlt durchs Inventory oder parliert mit den zahlreichen Bewohnern Lyramions. Bei Gesprächen mit anderen Charakteren kommt wieder das bewährte Stichwortsystem zum Einsatz. Wichtige Begriffe aus den Sätzen des Gegenübers werden farblich gekennzeichnet und in Euren "Fragebogen" eingetragen. Später sprecht Ihr andere Personen einfach via Mausklick auf diesen Begriff an.

kn



Mit dem intergalaktischen Ruderboot sind auch Eismonde kein Problem

FAZIT

Bestes Amiga-Rollenspiel mit gigantischer Präsentation, toller Story und komfortabler Spielbarkeit

Leider ohne Turbokarte und Festplatte nicht vernünftig spielbar. Nur auf A4000 schnell und fließend.

Info

Name:	Ambermoon
Hersteller:	Thalion
Systeme:	Amiga
Grafikdarstellung:	3-D scrollend, Vogelperspektive
Kampfsystem:	Rundenkampf
Party:	Solo bis sechs
Automapping:	Ja
Besonderheiten:	Feines Teleportersystem im Automapping

Made in Germany

Amberstar

Ein Monster kommt selten allein: Die Kämpfe werden in Runden ausgetragen

Der anglo-amerikanischen Übermacht in Sachen Rollenspiel, hatten nur wenige deutsche Firmen etwas entgegenzusetzen: Chronisch unterbezahlt, unterbesetzt und nur mit geringen technischen Mitteln ausgestattet, schafften es bis dato nur zwei heimische Softwarefirmen, die sich auf Rollenspiele spezialisierten, dem Druck aus Übersee standzuhalten. Eine der beiden Firmen war Thalion, die andere ist Attic. Die Thalion-Programmierer Karsten Köper, Eric Simon und Jurie Horneman machten vor allem durch die beiden ersten Teile der sogenannten Bernsteinsaga auf sich aufmerksam. Der erste Part, *Amberstar*, erntete nicht nur eine fette Wertung, sondern heimste außerdem die begehrte "Besonders empfehlenswert"-Medaille, der *POWER PLAY* ein. Derweil die USA-Kollegen vor allem auf Technik setzten und mit grafisch pompösen, aber meistens inhaltlich ziemlich dürftigen Mammutwerken aufwarteten, präsentierte Thalion mit *Amberstar* ein Spiel, das vor allem durch seine brillante Story und die unheimlich dichte Atmosphäre begeisterte. Aber auch technisch mußte sich *Amberstar* nicht hinter der Konkurrenz verbergen: Neben einer heimeligen Oberwelt, bot das Spiel eine Menge gut gestylter 3-D-Labyrinthe und Puzzles im Überfluß.

Hier nochmal in Kürze die Aufgabe, die den Spieler erwartete: Im Märchenland Lyramion befinden sich dreizehn Bruchstücke eines Bernsteinamuletts verborgen. Das Problem: Nur das komplette Amulett verhindert, das ein mieser Zauberer aus seinem Schlummer erwacht und Lyramion überfallen kann. Mit sechs Helden müßt Ihr diese Aufgabe erfüllen. Allerdings beginnt Ihr das Spiel allein, erst im Verlauf des Abenteuers schließen sich neue Leute der Crew an. Die meisten Neuzugänge sind klassenlos und üben keinen Beruf aus. Erst wenn Ihr Eure Helden zu bestimmten Gilden schickt, wird aus dem Nichtsnutz ein kundiger Magier, ein kräftiger Paladin, ein Mönch oder ein Ranger. Neben potentiellen Kollegen, die in die Party aufgenommen werden wollen, laufen in Lyramion natürlich noch eine ganze Menge anderer Figuren rum, die Euch Tips geben, kleinere Mini-Aufträge erteilen oder Gegenstände verkaufen.

Schön: Die schmucken 3-D-Dungeons sehen (zumindest auf dem ST) sehr gut aus

Betretet Ihr einige Häuser in den Städten, wird wieder auf die Vogelperspektive umgeblendet

Wandert Ihr mit Eurer Crew über das Land, ist die Umgebung aus der Vogelperspektive zu sehen. Einige der Häuser, die Ihr betreten könnt, sind ebenfalls von oben zu sehen. Dungeons und Städte hingegen erstrahlen in dreidimensionaler Grafikfülle. Im Kampf mit Monstern wird nicht in Echtzeit aufeinander eingeprügelt, sondern ein spezieller Combat-Screen eingeblendet, auf dem Ihr die Charaktere rundenweise ziehen dürft.

So schön die Atari ST- und die Amiga-Versionen von *Amberstar* auch sind, die PC-Variante fällt hinter den anderen Fassungen deutlich zurück. Anstatt die PC-Version zumindest grafisch auf den VGA-Standard zu bringen und mit 256 Farben auszustatten, wurde nur die 16-Farben-Fassung umgesetzt. Am Spiel selbst wurde zwar nichts geändert – es blieb unverändert gut – aber technisch hätten PC-Besitzer eine bessere Umsetzung verdient. *mh*

Wo bin ich? Dank Automapping verläuft sich keiner mehr.

Info

Name:	**Amberstar**
Hersteller:	**Thalion**
Systeme:	**Amiga, Atari ST, MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D im Dungeon und im Kampf, Oberwelt aus der Vogelperspektive**
Kampfsystem:	**Rundenweise**
Party:	**Sechs**
Automapping:	**Ja**

FAZIT

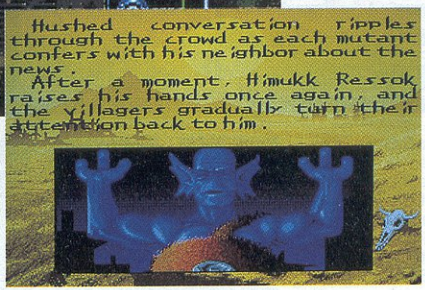
Supergehaltvolles Rollenspiel made in Germany. Für ST und Amiga auch heute noch bedenkenlos zu empfehlen. Tolle Story und dichte Atmosphäre. Nichts für Hack'n'Slay-Fans. Taktisches Kampfsystem. Sehr gute Soundeffekte und Musikstücke.

Auf PC gibt's technisch anspruchsvollere Programme, die auch spielerisch einiges auf dem Kasten haben.

Rasant wie ein Mutant

Bad Blood

Er ist grün und trotzdem Mensch: Unser Held im Kampf



Der Boß hat die Hoden voll – die Menschen greifen an

Welche Farbe darf's sein? Wir suchen uns den Retter aus.

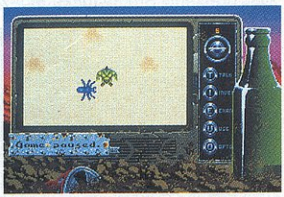
Eine der heute bekanntesten und auch größten Spieleschmieden ist ohne Frage Origin. Bereits in den achtziger Jahren erntete Richard Garriot und sein *Ultima* ungeahnten Ruhm, vor allem unter Rollenspielinsidern. Chris "Wing Commander" Roberts stieg bei Origin 1989, wie es der Brauch erfordert, mit einem Rollenspiel ein und so wurde *Times of Lore* geboren. Ende 1990 durfte Teil 2, inzwischen nicht mehr von Roberts, bewundert werden: *Bad Blood*. Im Gegensatz zum Vorgänger sprang man mit *Bad Blood* ein paar Jahre in die Zukunft – in eine Zeit nach dem großen Atomkrieg.

Damals, im 20. Jahrhundert, lebten alle Völker zufrieden unter der kuschligen Decke der Menschlichkeit und Völkerverständigung. Doch es gab auch einige Bösewichte, die nicht nur abgrundtief böse, sondern untereinander auch arg zerstritten waren. Der Zufall wollte es so, daß auch Staatsmänner unter den Bösewichten waren und so begann man irgendwann sich die Bomben auf den Kopf zu werfen. Das Ausmaß der Verwüstung war gigantisch und als Folge der Strahlung wurden immer mehr Mutationen geboren. Gemeinerweise betrachteten die "normalen" Menschen ihre mehr oder minder entstellten Artgenossen als Freiwild und unterjochten sie mit der eisernen Fuchtel der Sklaverei. Einige der Mutanten lebten jedoch friedfertig in Dörfern und kleinen Städten, die fest in Mutantenhand waren und von der Außenwelt kaum gestört wurden. Doch die Idylle ist bedroht – Mutantenführer Himukk kamen Gerüchte zu Ohren, nach denen die technisch überlegenen Menschen eine Säuberungsaktion planen. Alsdann macht ihr Euch mit einem Helden auf den Weg, die Meuchelaktion zu vereiteln und das Überleben der Kollegen zu sichern.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für einen von drei vorgegebenen Charakteren. Da wäre zum einen ein stämmiger Bursche, der mit seiner grünen Hautfarbe allerdings einiges Aufsehen erregen dürfte. Eine weniger starke Amazone, die sich zur Not als "Mensch" tarnen könnte und ein echter Mensch, der natürlich nicht das volle Maß an Vertrauen trägt, stehen ebenfalls zur Wahl.

Das Spielprinzip gleicht dem von *Times of Lore*: In einer aus der Vogelperspektive dargestellten Endzeitwelt bewegt Ihr Euren Charakter durch abgelegene Landstriche und Städte. Dabei könnt Ihr Gegenstände aufheben und benutzen, Gebäude betreten oder mit anderen Charakteren einen zünftigen Plausch halten. In den Gesprächen fragt Ihr alsdann nach den wichtigsten Themen und erhaltet mit etwas Glück lebensnotwendige Tips oder Informationen vom Gegenüber. Dabei wird der Tratsch bequem via Maus und Menüs bedient. Versagt Eure Diplomatie, darf letztendlich zur Waffe gegriffen werden, wobei Euch nicht wenige dieser Art zur Verfügung stehen. Von der steinzeiterprobten Keule bis hin zur High-Tech-Bazooka finden sich die feinsten Verteidigungsgegenstände in *Bad Blood*. Wie schon in *Times of Lore* wird auf der rechten Bildschirmseite die Lebensenergie angezeigt, die dieses Mal jedoch nicht die Form einer Kerze, sondern die einer flockigen Limoflasche hat. Ist der Sprudel am Grund angekommen, versagen Eure Lebensfunktionen und Ihr dürft dem großen Manitou "Guten Tag" sagen. Sicherheitshalber dürfen aber jederzeit drei Spielstände gesichert werden.

kn



Das kennen wir doch irgendwo her? Die Flasche zeigt die verbleibende Lebensenergie.

FAZIT

Tolle Endzeitatmosphäre à la "Mad Max", gespickt mit makabrem Humor und hintergründigen Gruselelementen. Schöne Rätsel und tolle Story.

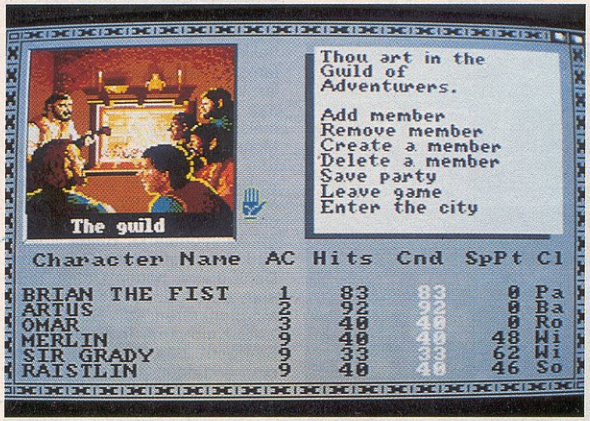
Durch die große Textlastigkeit nur Englisch-Freaks zu empfehlen. Nichts für Hack'n'Slayer und empfindsame Naturen.

Info

Name:	Bad Blood
Hersteller:	Origin
Systeme:	MS-DOS
Grafikdarstellung:	Vogelperspektive
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	Einer
Automapping:	Nein

Monstergesänge

The Bard's Tale

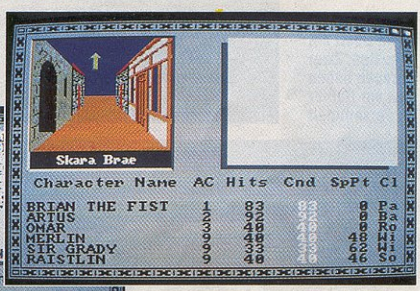


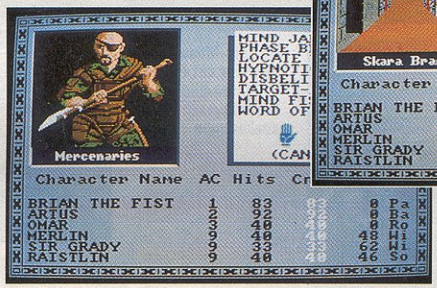
Wir saufen den Met bis keiner mehr steht: In der Abenteurer-Gilde wird gefeiert

Für viele Computerspieler der ersten Stunde ist die *Bard's Tale* Trilogie noch immer "DAS" Rollenspiel schlechthin. Michael Cranfords Hack'n'Slay-Klassiker gehörte auf jeden Fall zu den ganz wichtigen Wegbereitern des Genres und darf deshalb schon aus nostalgischen Gründen in keiner Sammlung fehlen. Die Legenden um das lauschige Städtchen Skara Brae und den grausligen Magier Mangar wärmten bereits Mitte der achtziger Jahre die Herzen der Computerritter. Besagter Mangar, ein Anhänger der Frostmagie, hüllt Skara Brae kurzerhand in eine riesige Eisbarriere ein und verhindert so jeden Kontakt nach draußen. Flugs werden dann noch die letzten Aufrechten der Bürgerwehr magisch außer Gefecht gesetzt und Mangars Monsterhorden auf das hilflose Städtchen losgelassen. Skara Braes Schicksal wäre besiegelt, wenn nicht in der letzten Taverne des Ortes ein Haufen Jungabenteurer auf Abwechslung warten würden. Wir dürfen gleich sechs dieser Recken in die Schlacht um Skara Brae führen. Zur Wahl stehen Menschen, Elfen, Zwerge, Hobbits, Halb-Elfen, Halb-Orcs und Gnome. Jeder Held hat die Wahl zwischen zehn Rollenspieltypischen Berufen, wobei die beiden Klassen Sorcerer und Wizard leider erst erfahrenen Zauberern zugänglich sind und anfangs nicht gewählt werden dürfen. Aber auch ohne diese beiden Großzauberer dürfen wir aus dem vollen schöpfen und fast achtzig Sprüche auf unsere Gegner loslassen. Neben Paladinen, Rittern, Dieben, Jägern und kriegerischen Barden, stehen Mönche, Conjurer und Magier zur Auswahl. Wie es sich gehört, besitzt jeder Held fünf Charakterwerte, die sich im Laufe des Geschehens verbessern. Allerdings werden Beförderungen nicht willkürlich ausgesprochen, sondern müssen in der Gilde, bei *Bard's Tale* "Review Board" genannt, gegen Erfahrungspunkte und Goldstücke eingetauscht werden. Diese Punkte gibt's natürlich, wie könnte es anders sein, beim zünftigen Monsterverdreschen. Diese garstigen Tierchen erscheinen entweder zufällig nach einem bestimmten Zeitraum oder an festgelegten Orten im Spiel.

In *The Bard's Tale* wird in Runden gekämpft. Das heißt, Ihr legt in Ruhe für jeden Charakter fest, welchen Gegner er angreift, welche Zauber er auslöst, welchen Gegenstand er benutzt oder ob er sich feige versteckt. Barden können darüber hinaus ein kurzes Liedchen mit ihrer Klampfe anstimmen, das Freund und Feind positiv oder negativ beeinflußt (Die Musik stammt übrigens von keinem Geringeren als Laurence Holland). Nach überstandenem Gemetzel sacken wir Erfahrungspunkte und Goldschätze ein. Das Bargeld dürfen wir in diversen Shops und Tempeln gegen bessere Rüstungen und Heilzauber eintauschen.

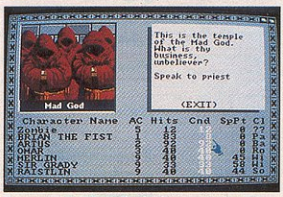
Durch diese hohle Gasse muß er kommen: unterwegs in Skara Brae





Armer, armer Söldner, gleich lassen wir unsere Feuerbälle sprechen

Das Städtchen Skara Brae und sechzehn weitere Labyrinthlevel im Untergrund werden komplett in einem kleinen 3-D-Grafikfenster geboten. Kommt es zum Kampf, werden wir durch eine leicht animierte Grafik der Bösewichter geschockt. Zusätzlich finden wir im unteren Teil des Bildschirms eine Auflistung aller unserer Charaktere mit ihrer jeweiligen Rüstklasse und Spell- und Hitpoints. Im rechten Teil des Spielbildschirms werden wahlweise weitere genaue Charakterinformationen oder eine Beschreibung der Umgebung angezeigt. *vw*



Besser ein Mad God als gar keiner: Eintritt nur mit Paßwort

Info

Name:	The Bard's Tale
Hersteller:	Electronic Arts
Systeme:	Amiga, Atari ST, MS-DOS, C64
Grafikdarstellung:	3-D Grafik
Kampfsystem:	strategischer Rundenkampf
Party:	Sechs
Automapping:	Nein

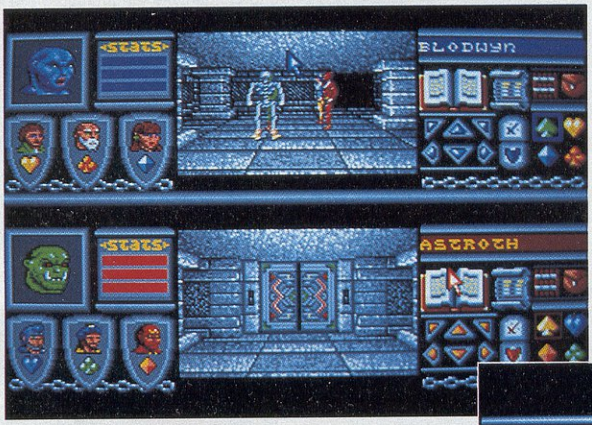
FAZIT

Der Urvater aller Hack 'n'Slay-Rollenspiele bietet umfangreichen Spielspaß und reichlich Motivationsschübe

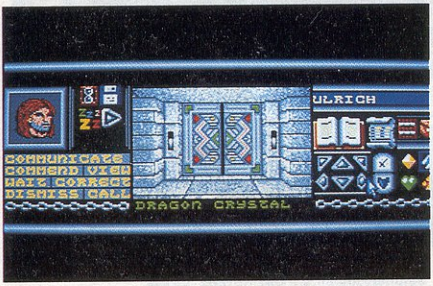
Besonders grafisch hoffnungslos veraltet

Dungeon ohne Master

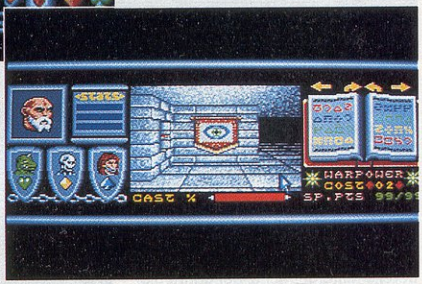
Bloodwych



Im Duett am besten: Zwei Gruppen haben sich vor Deiner Tür versammelt



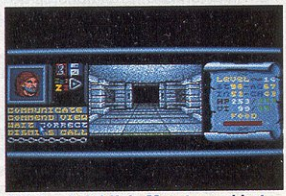
Im Solo-Modus müßt Ihr mit einem kleineren Bildschirmausschnitt auskommen



Das Jahr 1989: *POWER PLAY*-Redakteur Michael Hengst hatte gerade seine Probezeit erfolgreich hinter sich gebracht, wog damals bedeutend weniger als heute und liebte nichts inniger als frisches Rollenspielfutter. Das Jahr 1989: Damals gab es noch die britische Softwarefirma Mirrorsoft und der englische Programmierer Peter James hatte nach wochenlangem Dauerspielen des Klassikers *Dungeon Master*, eine zündende Idee für ein neues Rollenspiel. Das Jahr 1989: Peter programmierte *Bloodwych* und Michael spielte das Werk mit wachsender Begeisterung. Derweil die Kollegen eher sekptisch auf das, deutlich von *Dungeon Master* inspirierte Spiel blickten, ließ Michael nicht eher locker, bis der letzte Level erforscht und das letzte Monster gekillt war.

Vor allem einem Feature zollte Kollege Hengst anno '89 großen Respekt. "Besonders gelungen finde ich den Zwei-Spieler-Modus", stand damals in der *POWER PLAY*. Stimmt: Bis heute hat noch kein anderes Computerrollenspiel diese Option in dieser Form angeboten. Wer wollte, konnte zwar *Bloodwych* ganz alleine spielen, mußte sich dann aber mit einem Minimalbildschirm der Marke "Extraklein" zufrieden geben. Ein weiteres Hindernis für den Solo-Spieler: Wer nur mit einer Party durch das Labyrinth kraxelte, hatte es meistens etwas schwerer, da die Monster meistens in der Überzahl und außerdem ziemlich kräftig waren. Anders im Zwei-Spieler-Modus: Hier tobten zwei Grüppchen gleichzeitig durch die Gänge. Wohlgemerkt: Beide Spieler saßen am gleichen Computer! Dank dieser neuen Option taten sich eine ganze Reiher neuer Möglichkeiten auf. So konnten zwei Kumpane, in Frieden und Eintracht, das Dungeon zusammen erkunden, Monster kollektiv in die Zange nehmen und gefundene Gegenstände brüderlich teilen. Andererseits konnte es in der Hitze des Gefechts durchaus passieren, daß die Nachbar-Party durch einen fetten Feuerball aufgemischt wurde – und schon war's mit der ewigen Freundschaft aus. Leider hatten zwei Konkurrenzgruppen einen entscheidenden Nachteil. Im Duett-Modus konnten einige Puzzles nur von **beiden** Partys zusammen gelöst werden. Wer sich mit seinem Kumpel schon zu Beginn der Reise zerstritten hatte, guckte bei einem solchen Puzzle ohne Hilfe in die Röhre.

Spieler, die *Bloodwych* erfolgreich beendeten, saßen ungefähr ein Jahr lang auf dem Trockenen, bis Peter James sich erbarmte und die Fangemeinde mit einer Zusatzdiskette mit noch mehr Monstern und fieseren Rätseln vorerst ruhig stellte. Die Szenariodisketten konnten mit einer komplett neuen Heldenauswahl begonnen werden, Veteranen hatten die Chance, die alten Kämpfer mit zu übernehmen – für den Solo-Modus oder das Duettspiel jeweils separat. *mh*



Glück gehabt! Kein Monster verbirgt sich hinter diesem Tor.

FAZIT

Besonders gelungen: Der Zwei-spieler-Modus, bei dem viele Rätsel nur im Verbund mit dem Kumpel gelöst werden können.

Im Solo-Modus zu kleiner Bildschirm-ausschnitt. Gewöhnungsbedürftige Benutzer-führung. Monster dürftig gezeichnet und animiert.

Info

Name:	Bloodwych
Hersteller:	Mirrorsoft
Systeme:	Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS
Grafikdar-stellung:	3-D
Kampf-system:	Echtzeit
Party:	Vier
Auto-mapping:	Nein
Besonder-heiten:	Zweispieler-modus, mit ge-teiltem Bildschirm

I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

SPIEL DES MONATS FEBRUAR

Zeppelin - Giants of the Sky.....V 79,99

SIMULATION / STRATEGIE

Airbus A 320 America .....A 87,99
Aces over Europe .....V 79,99
Airlines .....A 67,99
Archon Ultra.....E 54,99
Aufschwung Ost .....V 67,99
Battle Team (Bat. Isle+Data1) .....V 74,99
Battle Isle Data Disc 2 .....A 47,99
Big Sea.....A 67,99
Burning Steel .....V 79,99
Burn. St. Data 1 AiA+2 SiA je.....V 35,99
Burn. Steel Szenario Editor.....V 35,99
Burntime .....V 79,99
Buzz Aldrin Race into Space .....A 87,99
Caribbean Desaster .....V 79,99*
Civilization .....V 94,99
Christoph Kolumbus .....V 79,99
Clash of Steel .....E 74,99
Comanche .....V 87,99
Comanche Mission Disk 1 .....V 47,99
Com. over the Edge (Miss.Disk 2) V 54,99
Cyber Race .....V 79,99
Der Patrizier .....V 79,99*
Der Planer .....V 79,99
Die Siedler .....V 79,99
Eight Ball DeLuxe .....A 59,99
Elite 2 - Frontier .....A 67,99
Empire DeLuxe .....E 79,99
F - 15 Strike Eagle 3 .....A 94,99
Falcon 3.0 .....A 94,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1 .....A 54,99
MiG 29 (Mission f. Falcon 3.0) ...A 54,99
Fields of Glory .....A 94,99
Fighter Bomber.....A 24,99
Flugsimulator 5.0 .....V 134,99
FS5.0 S. Disk San Francisco .....A 67,99
FS5.0 S. Disk New York.....E 47,99
FS5.0 S. Disk Paris.....E 47,99
Gunship 2000 .....A 94,99
Gunship 2000 Mission Disk .....A 54,99
Hannibal .....V 79,99
Harpoon 2 .....E 79,99*
History Line 1914 - 1918 .....V 67,99
Incredible Toons .....V 74,99
Kingmaker .....V 67,99
Mad News .....V 79,99*
Mad TV .....V 35,99
Maelstrom .....V 87,99
Master of Orion.....A 94,99
Mephisto Genius (R. Lang).....V 114,99
Mephisto Genius 2.0 (R. Lang)...V 134,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder) ...V 79,99
Pacific Strike .....A 87,99*
Pacific Strike Speech Pack.....A 37,99*
Patriot .....A 79,99
Penthouse Hot Num. Deluxe .....V 59,99
Pinball Dreams.....A 59,99
Pinball Fantasies .....A 59,99
Pirates Gold .....V 94,99
Pizza Connection.....V 87,99*
Premier Manager 2 .....E 59,99
Privateer .....A 87,99
Privateer Speech Acc. Pack .....A 37,99
Privateer Sp. Operations 1 .....A 37,99
Protostar .....V 74,99
Quarter Pole .....V 67,99*
Railroad Tycoon DeLuxe .....A 79,99
Railway Challenge.....V 67,99
Rally.....E 64,99
Red Baron + Mission Disk.....A 79,99
Return of Medusa Gold .....V 79,99*
Silver Ball (bester PC-Flipper) ...A 54,99
Sim City 2000.....E 74,99
Sim City 2000 .....V 87,99*
Sim City DeLuxe.....A 79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)
Sim Farm .....V 79,99
Skat '92.....V 59,99
Software Manager.....V 79,99
Spaceward Ho! (Win / DOS).....V 67,99
Special Forces .....E 39,99
Speed Racer.....A 67,99
Spelunx .....E 69,99*
SSN-21 Seawolf.....A 79,99*
Star Control 2 .....A 67,99
Strike Commander .....A 87,99
Strike Com. Speech Pack.....A 35,99
Strike Com.Tactical Op. 1.....A 37,99
Stunt Island .....V 94,99
Subwar 2050.....A 94,99
Syndicate .....V 79,99

Syndicate Data Disk.....V 37,99
T. F. X.....A 87,99
The e. more incred. Machine ....V 67,99
Tornado .....A 79,99
Tornado Desert Storm .....A 37,99
Victory at Sea.....E 79,99*
Wallstreet Manager.....V 79,99
War in Russia .....E 79,99
Warlords 2 .....E 79,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2).....A 87,99
WC 2 inkl. Speech Pack .....V 67,99
WC 2 Spec.Op. 1 und 2 .....A 45,99
X - Wing .....A 87,99
X - Wing Upgrade Kit .....V 54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing) .....V 39,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Alone in the Dark.....V 87,99
Alone in the Dark 2 .....V 87,99
Bazooka Sue .....V 87,99*
Beneath a Steel Sky .....V 74,99
Betrayal at Krondor.....V 79,99
Bloodnet.....A 87,99*
Bloodstone .....A 59,99
Companions of Xanth.....E 67,99
Cosmic Spacehead.....V 54,99
Darklands.....V 79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) .V 79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschwert) ..V 79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) ..V 87,99
Der Clou .....V 79,99*
Der Schatz i. Silbersee (K. May)..V 87,99
Dracula .....A 79,99
Dune 2 .....V 59,99
Eye of Beholder 3 .....V 79,99
Fantasy Empires .....E 67,99
Flashback.....V 67,99
Forgotten Castle .....A 79,99*
Freddy Pharkas.....V 67,99
Gabriel Knight .....V 74,99
Hired Guns.....V 87,99
Inca 2 - Wiracocha .....V 87,99
Indiana Jones 4 .....V 87,99
Innocent until caught .....A 87,99
Ishar 2.....V 59,99
Lands of Lore.....V 59,99
Leisure Suit Larry 6.....V 74,99
Lost in Time .....V 87,99
Might and Magic 5 .....V 87,99
Monkey Island 1 .....V 35,99
Monkey Island 2 .....V 79,99
Police Quest 4 .....E 67,99
Quest for Glory 4 .....E 67,99
Ringworld.....A 64,99*
Sam & Max .....V 87,99
Shadow Caster .....A 79,99
Shadow of the Comet.....V 87,99
Space Quest 5.....V 67,99
Star Trek 2 Judgement Rites .....A 79,99
Stronghold .....V 79,99
The Blue and the Gray .....V 67,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte ...V 79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle .....A 79,99
Ult. 7 Teil 2 Data Silver Seed .....A 37,99
Ultima 8 - Pagan .....A 87,99*
Ultima 8 - Pag. Speech Pack.....A 37,99*
Ultima Underworld .....A 74,99
Ultima Underworld 2.....A 74,99
Unlimeted Adventures .....V 79,99

SPIELESAMMLUNGEN

Classic Power Compilation.....V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Classics 2.....A 67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Dreamlands.....A 54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)
Excellent Games.....A 67,99
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)
Fantastic Worlds .....A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Lords of Power.....V 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)
Space Legends.....A 74,99
(Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Com. 1)
The Greatest .....V 59,99
(Dune, Lure of Temptress, Shuttle)
The Manager.....V 47,99
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed.....A 54,99
Body Blows .....A 54,99
Cannon Fodder.....A 67,99*
Fatty Bear´s Fun Pack .....E 54,99
Fire and Ice.....A 54,99
First Samurai.....A 24,99
Fury of the Furries .....A 59,99
Goblins 3 .....V 79,99
In Extremis .....A 67,99
Krusty´s Fun House (Simpsons) A 54,99
Lemmings 2 - The Tribbes.....A 79,99
Xmas Lemmings.....A 35,99

Lollypop.....A 74,99*
Mortal Kombat.....A 59,99
Oscar .....A 54,99
Overdrive .....A 54,99*
Oxyd magnum .....V 47,99
Prince of Persia 2 .....A 67,99
Robbo .....A 35,99
Street Fighter 2 .....A 59,99
Strike Squad.....A 87,99
Superfrog .....A 54,99*
Terminator Rampage.....E 67,99
Terminator 2 - Arcade Game.....A 54,99
Terminator 2029.....E 74,99
Terminator Data Op. Scoure.....E 39,99
Troddlers.....A 54,99
Turrican 2.....A 67,99*
Yo! Joe!.....A 59,99

SPORT & SPORT-SIMULATION

Anstoss .....V 67,99
Archer McLeans Pool Billard.....A 59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0.....V 67,99
Crazy Sports Football .....A 67,99
Eishockey Manager .....V 79,99
Formular One Grand Prix.....A 94,99
Front P. Sp. Football Pro´93.....E 67,99
Goal! (Dino "Kick off" Dini).....V 59,99
Hattrick.....V 79,99*
Indy Car Racing .....V 79,99
J. Connors Great Courts 2.....A 24,99
Jimmy White Snooker .....A 59,99
Jordan in Flight .....A 74,99
Links.....A 32,99
Links 386 Pro .....A 94,99
Links Data Disk für 386 Pro je.....E 45,99
Lothar Matthäus Fußball.....V 67,99*
Lotus 3- The Ultimate Chal.....A 59,99
NFL Coaches Club Football .....A 79,99
NHL Hockey.....A 79,99
Ryder Cup Golf.....A 67,99
Sensible Soccer .....A 54,99
Striker.....E 67,99
Winter Olympics .....A 67,99

IBM/PC CD-ROM

A Hard Days Night (Beatles).....E 67,99
Alone in the Dark.....V 94,99
A 320 Airbus .....V 87,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy.....V 79,99*
Battle Chess 1 SVGA.....A 94,99
Battle Isle 2.....V 87,99
Beneath a Steel Sky.....V 109,99
Black Line Vol. 1 .....V 54,99
(Space Max, Tiebreak, Transworld)
Black Line Vol. 2 .....V 54,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rollin Ronny, Sarakon)
Bloodnet.....A 87,99*
Burning Steel Compilation .....V 87,99
(B. Steel, Data AiA + SiA, Szenario Editor)
Burntime .....V 79,99
Carmen USA Deluxe.....E 109,99
CD -Rom Edition 1 .....V 67,99
(Hexuma, Kathedrale, Stundenglas)
Classic Flight Simulations .....A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche Compilation.....V 94,99
(Comanche, Mission Disk 1 und 2)
Conspiracy .....V 94,99
Core Super Games .....V 67,99
(Curse of Enchantia, Heimsall, Thunderhawk)
Cover Girl Strip Poker.....V 67,99
Critical Path .....E 99,99
Cyber Race .....V 87,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge) ..V 67,99
Day of the Tentacle (Man.Man. 2) ..V 94,99
Der Clou .....V 79,99*
Der Patrizier .....V 87,99
Der Rasenmäher Mann .....A 87,99
Dracula Unleashed.....A 89,99
Dragonsphere .....A 87,99
Dungeon Hack .....E 67,99
Eco Quest.....E 79,99
Eye of Beholder Trilogy .....V 87,99
(Teil 1, 2 und 3)
Fantasy Empires .....E 67,99
Freddy Pharkas.....A 79,99*
Gabriel Knight.....E 79,99
Gateway 2: The Homeworld.....E 67,99
Goblins 3 .....V 99,99
Golden 7 (Yer-Sammlung) .....A 94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King´s Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)
Hannibal + 200 Shareware.....V 59,99
Herbert Grönemeyer CHAOS.....V 35,99
(Audio und PC)
Historyline 1914 - 1918 .....V 59,99
Inca.....V 114,99
Inca 2 - Wiracocha .....V 114,99
Indiana Jones 4 +1000 Shareware V 67,99
Iron Helix (benötigt SVGA).....A 79,99
Jurassic Park (Dino Park) .....A 67,99
Kings Quest 5 .....A 79,99
Kings Quest 6 .....A 87,99
Labyrinth of Time.....E 74,99
Lands of Lore.....V 94,99
Lemmings 1 Doublepack .....V 67,99
Lollypop.....A 67,99*

Lost in Time .....V 87,99
Lucas Arts Classic Adventures .V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Mad Dog McCree.....E 79,99
Man Enough .....E 87,99
Might & Magic Trilogie .....V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Napoleonics .....A 79,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)
Protostar .....A 67,99
Quest and Fun .....V 67,99
(King´s Quest 5, Leis.Suit Larry 5, Red Baron)
Rebel Assault .....E 79,99
Return to Zork .....A 87,99
Space Quest 4 .....A 79,99
Spellcasting Party Pak.....E 67,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorc.´s Appliance, 301: Spring Ball)
Strike Commander.....A 87,99
(Strike Commander, Tactical Operations 1)
Stronghold .....V 79,99
T. F. X. .....A 94,99
The 7th Guests .....A 94,99
Top Exec (Shareware).....V 47,99
Tornado (+Miss. Desert Storm) .....A 94,99
Turrican 2.....A 59,99*
Ultima Underworld 1 & 2 .....E 87,99
Virus Killer Professional .....V 104,99
Whale´s Voyage .....V 72,99
Winter Olympics .....A 72,99
Zeppelin - Giants of the Sky.....V 87,99*

Außerdem ein reichhaltiges Angebot an VTO Programmen auf Diskette oder CD.

SHAREWARE

Games Dos .....A 19,99
Games Dos .....A 19,99
Action Pur .....A 29,99
Q Copy 4.0 .....A 59,99
MPC Wizzard II .....A 49,99
Take one f. Windows .....A 49,99
EPIC Pinball .....A 29,99
DOOM + 50 Spiele .....A 29,99

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Flightstick PRO.....149,99
Gravis schwarz.....74,99
Gravis analog Pro.....79,99
Gravis Game Pad.....48,99
Gravis Eliminator Game-Card.....69,99
Thrustmaster Joysticks auf Anfrage
Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Manix Deck, grau.....69,99
Stand,.transparent anschlußfertig 58,99
Tecno Pro
Tecno Pro HAWK TP 123.....29,99
Tecno Pro HAWK TP 189.....24,99
Tecno PC Mouse TP 170.....29,99
Tecno Smart Card TP 113.....29,99

Leerdisketten

3,5" DD .....Stck 0,79
3,5" DD .....50 Stck. 34,99
3,5" HD .....Stck. 0,89
3,5" HD .....50 Stck. 39,99
Streamer Band 2120 - 120 MB... 34,99

CD-ROM Laufwerk 449,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig inkl. Controller

Soundkarten

Soundblaster Pro 2.0 de Luxe ... 159,99
Soundblaster Pro de Luxe..... 229,99
Soundblaster SB 16..... 369,99
Soundblaster SB 16 ASP..... 459,99

NEU IM PROGRAMM: Soundkarten der Firma

ORCHID

Game Wave..... 349,99
Sound Wave inkl. Boxen..... 499,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

94,99 Starlord, deutsche Version

79,99 Battle Isle 2, deutsche Version

79,99 Hand of Fate (Kyrandia 2) deutsche Version

109,99 Microcosm CD Rom, dtsch. Anl.

VERSAND 99 GmbH, MON - FREI: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

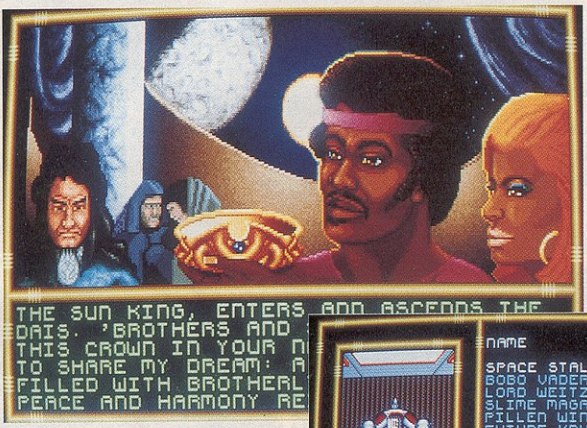
Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

Lost in Space

Buck Rogers 2

Matrix Cubed



Zwischengrafik: An Story-Knotenpunkten wird ein ansprechendes Bildchen geboten

Links die Aussicht, rechts die Helden: Typisch SSI

Aufgeladen: Diesen Herrn sollte man nur mit Blitzableiter anfassen

Man sieht's ihm nicht an, dem guten Buck, daß der amerikanische Vorzeigeastronaut schon lockere sechzig Jährchen auf dem Buckel hat. Doch schon vor sechs Jahrzehnten tuckerte Buck mit seinem Raumkreuzer durchs All und haute als Comic-Figur garstigen Aliens auf die Tentakel. Auch in *Buck Rogers 2 - Matrix Cube* steht der Kampf Gut gegen Böse auf dem Programm. Wie im ersten Teil des Science-fiction Rollenspiels ist Buck als Spezialagent für NEO (New Earth Organisation), die Nachfolge-Organisation der heutigen UNO tätig. NEO liegt in Dauerfehde mit dem RAM-Geheimbund, einer Bande von verrückten Wissenschaftlern und Terroristen, die natürlich, wie könnte es anders sein, die Herrschaft über den Weltraum anstreben. Die Chancen stehen nicht schlecht für die Raumstinker, denn NEO pfeift aus dem letzten Loch. Die Energiereserven sind erschöpft, der Wiederstand bricht langsam aber sicher zusammen. Nur wenn es uns gelingt, eine geheimnisvolle Maschine zusammenzubauen, gehen im Universum die Lichter nicht aus. Leichter gesagt als getan, denn zuerst müssen wir quer durch das Sonnensystem flitzen und einige prominente Wissenschaftler aus den Klauen von RAM befreien.

Obwohl Buck Rogers als Namensgeber für unsere Raumabenteuer auftritt, sind wir meist ohne ihn unterwegs. Unsere sechsköpfige Truppe dürfen wir aus sechs unterschied lichen solaren Rassen zusammenstellen, die natürlich alle spezifische Vor- und Nachteile besitzen. Haben wir uns für eine möglichst gemischte Party entschieden, verteilen wir die Berufe. Fünf Fertigkeiten stehen zur Wahl. Unsere Helden können als Piloten, Ingenieure, Soldaten, Mediziner oder Diebe auftreten. Jede Berufsgruppe verfügt über unterschiedliche Fertigkeiten, die im weiteren Verlauf der Handlung wichtig werden. Insgesamt bietet *Buck Rogers 2* über 50 Skills, auf die wir unsere Erfahrungspunkte verteilen. Nach jeder Beförderung auf der Raumakademie, dürfen wir ein paar neue Punkte unterbringen. Unter anderem sind Programmierfertigkeiten, Kampftaktiken, Erste Hilfe, Waffenkunde und Sabotage im Angebot. Während wir normalerweise mit Schwert oder Hellebarde zuhauen, rücken wir in diesem Fall dem Gegner mit Laser, Plasmastrahler oder Stun-Granate zu Leibe. Besonders wichtig ist dabei die ausreichende Versorgung mit Munition. Nachfüllpackungen gibt's mehr oder weniger günstig auf jeder Raumstation.

Wie üblich bei einem Rollenspiel von SSI sind wir meistens in dreidimensionalen Raumstationen oder Dungeons unterwegs. Wahlweise wird eine kleine Übersichtskarte eingeblendet, auf der unsere Party als Pfeil markiert ist. Kommt es zum Kampf, der in Runden abläuft, wird auf die isometrische Sicht gewechselt. Freund und Feind erscheinen dann als kleine Icons auf dem Kampfgebiet und werden von uns mit der Maus verschoben. Für jeden Charakter legen wir die spezielle Angriffs- oder Verteidigungstaktik fest und harren dann der Dinge die da kommen mögen. Die Feinde werden natürlich vom Computer gezogen, der auch alle Kampfstatistiken verwaltet und auch die eigenen Mannen unter seine Fittiche nehmen kann. Eine Spezialität im *Buck Rogers* Rollenspielsystem sind die Raumkämpfe. Sind wir mit dem eigenen Schiff im Sonnensystem unterwegs, kann es passieren, daß fiese RAM-Kommandos zum Angriff blasen. Ähnlich wie beim Bodenkampf wird auch jetzt in Runden geballert. Gewonnen hat, wer als erster wichtige Teile des gegnerischen Schiffes außer Gefecht setzt. Dann dürfen wir den Kahn entweder entern oder als Raumruine in den Weiten des Alls zurücklassen. *vw*

FAZIT

Eine kurzweilige Abwechslung vom ewigen Ritter-Einerlei. Viele kleine Missionen und Nebenaufträge verbinden sich zu einer gehaltvollen Story.

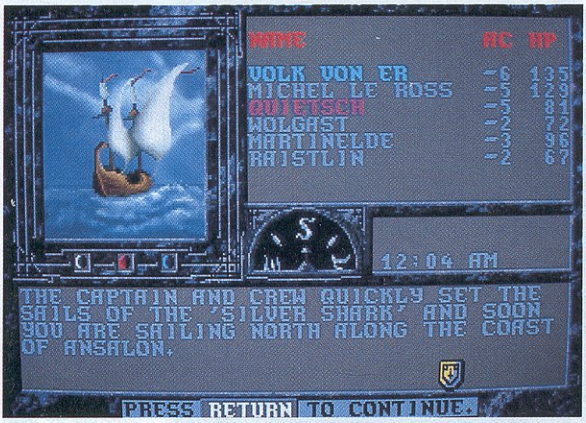
Das ausufernde Skill-System ist deutlich übertrieben. Die meisten Fertigkeiten sind überflüssig.

Info

Name:	**Buck Rogers 2 Matrix Cubed**
Hersteller:	**SSI**
Systeme:	**Amiga, MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D-Grafik, Vogelperspektive, Isometrisch**
Kampfsystem:	**strategischer Rundenkampf**
Party:	**Sechs plus NPC**
Automapping:	**Ja**

Lady in Black

Dark Queen of Krynn



Schiff ahoi! Gleich laufen wir auf das erste Riff

Dark Queen of Krynn treten darüberhinaus erstmalig magisch veränderte Drakonier auf, gefährliche Monster, denen man sich nur mit größter Vorsicht nähern sollte. Insgesamt kann man sich mit über sechzig unterschiedlichen Fieslingen balgen. Diese Prügeleien laufen wie üblich rundenweise ab. Für den nötigen Überblick sorgt die isometrische Perspektive schräg von oben. Erstmalig betreten wir auch einen Unterwasser-Level und treten dort gegen tintige Riesenkraken und giftige Seeanemonen an.

Blau und gemein: Mit Drachen ist nicht zu spaßen

Schockgefrostet: Ein frisch gezauberter Eissturm wirkt manchmal Wunder

Die Rollenspielprofis von TSR haben schon ganze Generationen von Hobby-Rittern mit frischen Geschichten und Szenarios versorgt und auch die Computerschmiede SSI schöpfte reichlich aus diesem Fantasy-Fundus. Neben dem altbewährten "Forgotten Realms"-Szenario betreute man auch die feurigen "Dragonlance"-Geschichten mit vier Computerprogrammen. Neben *Dragonstrike* konnten bereits *Champions of Krynn* und *Death Knights of Krynn* überzeugen. Ihren furiosen Abschluß findet die Serie mit *The Dark Queen of Krynn*. Hier geht's der dunklen Herrscherin nun hoffentlich endgültig an den Kragen. Folgerichtig kann man seine liebgewonnenen Charaktere aus *Death Knights of Krynn* übernehmen. Wer keine erprobte Party zur Hand hat, kann natürlich auch eigene Helden basteln. Die werden gleich als Level-11-Charaktere eingestellt und verfügen so über genug Durchschlagskraft, um auch mit den härteren Monstern im dritten Teil fertig zu werden. Es stehen Menschen, Hill Dwarves, Mountain Dwarves, Halb-Elben, Silvanesti Elben, Qualinesti Elben und kernige Kender zur Wahl, die in den handelsüblichen AD&D-Charakterklassen lostoben. Wir haben die Berufswahl zwischen Cleric, Fighter, Paladin, Ranger, Solamnic Knight, Magic-User und Dieb. Jede Figur verfügt über sechs persönliche Werte, die sich im Laufe des Abenteuers mit steigender Erfahrung verbessern. Mit Ausdauer kann man seine Ritter und Magier bis zum Level 40 aufsteigen lassen. Magier und Priester sind so in der Lage, Sprüche des neunten Levels zu sprechen.

Wie der Name "Dragonlance" bereits vermuten läßt, treffen wir auf Schritt und Tritt auf Drachen. Nicht weniger als acht unterschiedliche Arten dieser schuppigen Feuerspeier machen uns das Leben schwer. Besonders unangenehm sind die Drakonier, mutierte Minidrachen, deren fünf Stämme alle über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. In *The Dark Queen of Krynn* treten darüberhinaus erstmalig magisch veränderte Drakonier auf, gefährliche Monster, denen man sich nur mit größter Vorsicht nähern sollte. Insgesamt kann man sich mit über sechzig unterschiedlichen Fieslingen balgen. Diese Prügeleien laufen wie üblich rundenweise ab. Für den nötigen Überblick sorgt die isometrische Perspektive schräg von oben. Erstmalig betreten wir auch einen Unterwasser-Level und treten dort gegen tintige Riesenkraken und giftige Seeanemonen an.

An weiteren Perspektiven im Angebot: Eine große Landkarte, wenn unsere Party von einem Handlungsort zum nächsten reist, und eine einfache 3-D-Grafik, wenn wir in Dungeons und Städten unterwegs sind. Wahlweise darf man diesen dreidimensionalen Ausblick durch eine kleine Übersichtskarte ersetzen. Immer wenn wir einen besonderen Handlungsort betreten, wird eine spezielle Grafik geladen. Gespräche mit anderen Personen im Spiel laufen über ein kleines Menüsystem ab. Stellen wir uns dabei diplomatisch an oder führen wir eine selbstlose Rettungsaktion durch, dann kann es sogar passieren, daß sich solche "NPC's" der Party zeitweilig anschließen und zusammen mit uns losprügeln. Im Regelfall sind wir aber nur mit sechs Charakteren unterwegs, die, wie es sich gehört, alle über mehrere Zusatzbildschirme verfügen, auf der die Helden von uns verwaltet werden. Gesteuert wird das Krynn-Abenteuer mit Maus oder Tastatur. Eine kleine Kompaßrose am Bildschirmrand erleichtert die Orientierung. *vw*

Info

Name:	**Dark Queen of Krynn**
Hersteller:	**SSI**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D-Grafik, Vogelperspektive, isometrisch**
Kampfsystem:	**strategischer Rundenkampf**
Party:	**Sechs plus NPC**
Automapping:	**Ja**

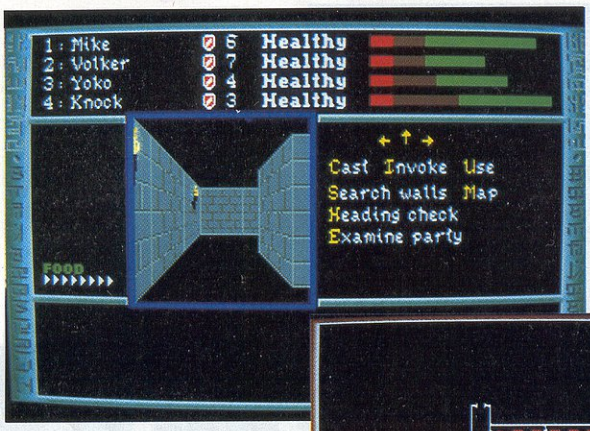
FAZIT

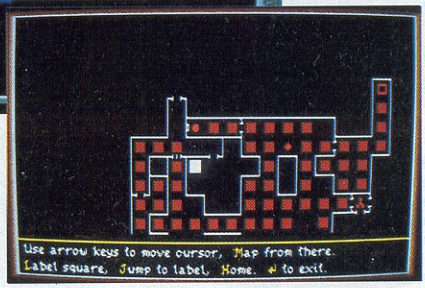
Der gelungene Abschluß einer unverbrauchten AD&D Storylinie. Eine echte Alternative zum "Forgotten Realms"-Szenario

Aus heutiger Sicht leicht antiquiertes System, das viel Geduld und Detailversessenheit vom Spieler verlangt

Herzlos

Dark Heart of Uukrul





Gigantisch: Das Monsterdungeon aus *Dark Heart of Uukrul* ist tierisch groß

Prima: Das Automapping hilft weiter (oben)

Taktisch: Wir prügeln uns rundenweise mit den Gegnern (links)

Es gibt Rollenspiele, die verschwinden so schnell wieder in der Versenkung, daß nur eine Handvoll Fans und Freaks sich ein paar Exemplare sichern können. *Dark Heart of Uukrul* gehört zu dieser Sorte Spiel. Unvermittelt tauchte im Ladengeschäft eines Münchner Importhändlers, Ende des Jahres 1990, ein Exemplar des neuen Broderbundrollenspieles *Dark Heart of Uukrul* auf. Findige Redakteure der *POWER PLAY* sicherten sich das wertvolle Einzelstück, und zogen sich für ein paar Wochen an den heimischen Computer zurück. Broderbunds Überraschungspäckchen hatte es gewaltig in sich: Ein gigantisches Monster-Labyrinth galt es ausführlich zu erforschen, ein Automapping verhinderte, daß sich die vierköpfige Party in den verwinkelten Gängen verlief, das taktische Kampfsystem befriedigte auch die AD&D-verwöhnten Redakteurs-Gemüter. Etwa 100 verschiedene Monsterarten, das ausgewogene Magiesystem und der herzhafte Schwierigkeitsgrad hielten, was die Werbesprüche auf der Spielschachtel versprachen.

So gelungen und spannend die Programmierer die Suche nach dem Herzen des Bösewichtes mit dem Namen *Uukrul* auch in Szene setzten, die Grafiker waren wenig begnadet. Selbst in einer Zeit, in der EGA-Grafiken zu vollen Blüte gereift waren und echte Grafikgenialisten aus den, an sich recht mageren 16-Farben, wahre Kunstwerke herausholten, liebten es die *Uukrul*-Macher scheinbar schlicht. Vor allem die Bilder in den Kampfsequenzen erinnerten fatal an frühe C64-Werke: Eine Handvoll lascher Blockbildchen und einige lieblose Zauberspruchеffekte war alles, was bei einer Prügelei über den Monitor flackerte. Da half auch die recht stimmungsvolle 3-D-Grafik des Dungeons nicht über eine Durchschnittsnote hinweg. Ganz düster, oder besser ganz leise, sah es beim Thema Sound aus. Während des Spiels röchelten nur eine Handvoll Effekte aus dem krächzenden PC-Lautsprecher. Mit der katastrophalen Soundwertung von Fünf Prozent, ging *Dark Heart of Uukrul* in die Geschichte ein.

Ein weiteres Problem machte dem extrem gehaltvollen Programm, zumindest hierzulande, erheblich zu schaffen. In Deutschland ist *Dark Heart of Uukrul* mangels passender Vertriebsfirma niemals offiziell erschienen. Nur verschiedene Importeure orderten in den USA ein paar Spiele und brachten sie in Deutschland unter die Leute. Der letzte Knackpunkt war der saftige Schwierigkeitsgrad: Selbst vorsichtige Naturen konnten Ihre Party öfter in die ewigen Bytegründe verabschieden, als es dem Normalspieler lieb war. Verdammt häufig stolperte die frische Crew über eine Monsterhorde, die ein paar Nummern zu kräftig war. Zwar "starben" die Helden noch nicht gleich – rutschten die Hit-Points mal auf Null, galt der Hero zwar als tot, aber noch nicht unrettbar verloren. Der Balken mit den Trefferpunkten wurde durch einem Statusbildschirm für den toten Körper ersetzt. Schaffte man es rechtzeitig, die sterbenden Überreste zu einem Tempel zu schleppen, hatte der Helden-Charakter eine echte Überlebenschance. War der gefallene Kumpan schon zu sehr vermodert, konnten ihm selbst die Götter beim Besuch des Tempels nicht mehr auf die Beine helfen. *mh*

FAZIT

Für Experten eine echte Herausforderung. Automapping. Gigantisches Labyrinth. Taktisches Kampfsystem. Ausgereiftes Magiesystem.

Im Kampf nur sehr dürftige Grafik. Katastrophaler Sound. Schlichte Benutzerführung. Hoher Schwierigkeitsgrad.

Info

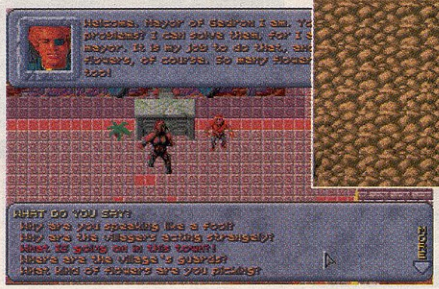
Name:	**The Dark Heart of Uukrul**
Hersteller:	**Broderbund**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D im Dungeon, Vogelperspektive im Kampf**
Kampfsystem:	**Rundenweise**
Party:	**Vier**
Automapping:	**Ja**

Es lebe die Freiheit!

Dark Sun

Ein schöner Mann: Bei diesen Werten beißt jedes Orkmädel an

Zu starke Sonneneinstrahlung schadet nicht nur dem rosigen Teint, sondern behindert auf Dauer sogar das Denkvermögen. Anders ist der stoische Gleichmut der Einwohner von Athas nicht zu erklären. Die armen Tröpfe werden schon seit Jahren von einer hinterhältigen Priesterkaste geknechtet und lassen alles wie Schafe über sich ergehen. Da sind unsere Privathelden aus einem harten Holz geschnitzt und übernehmen kurzerhand die Organisation einer ausgewachsenen Revolution. Keine leichte Aufgabe, denn die wenigen noch wirklich freien Bürger von Athas leben versteckt in kleinen Wüstensiedlungen. Alle anderen darben als Sklaven oder Gladiatoren in den Kerkern der Priester. Bevor wir den diktatorischen Betlingen ordentlich auf die gefalteten Hände klopfen dürfen, heißt es also, die letzten Aufmüpfigen auf unsere Seite bringen und einen großen Aufstand organisieren.



Schreib mal wieder: Helden unterhalten sich nur schriftlich

Feuerball: Mit den richtigen Zaubersprüchen ist das Banditennest bald ausgeräuchert

Info

Name:	**Dark Sun**
Hersteller:	**SSI**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**Isometrisch**
Kampfsystem:	**strategischer Rundenkampf**
Party:	**Vier**
Automapping:	**Ja**

Der Planet Athas mit seinen sonnendurchglühten Wüsten ist, wie die "Forgotten Realms" und die "Dragonlance" Welt Krynn, eine AD&D Schöpfung des amerikanischen Brettrollenspiel-Herstellers TSR. Nachdem SSI ihr etwas antiquiertes Spielsystem mit *Pools of Darkness* und *The Dark Queen of Krynn* zu einem in beiden Fällen wohlgelungenen Abschluß gebracht hatte, war es höchste Zeit für eine neue, ansprechende Spielwelt, auf der wir uns in aller Ruhe austoben dürfen. Die Wahl fiel auf "Dark Sun", ein weiterer Ableger von Gary Gygax berühmtem "Advanced Dungeons & Dragons"-Rollenspielsystem. Die neue sandige Fantasy-Welt Athas mit ihren fiesen Gottpriestern, Nomaden und kernigen Gladiatoren ließ schon im letzten Jahr die Konkurenz im Regen stehen und bot sich vehement als Spielefutter für ein neues Computerrollenspiel an. So ist *Dark Sun – The Shattered Lands* nur der erste Teil einer auf mehrere Folgen geplanten Reihe. Man muß abwarten, ob weitere Teile nach der etwas abgekühlten Freundschaft zwischen SSI und TSR folgen werden.

Eure diesmal vierköpfige Party stellt Ihr zum großen Teil aus den bekannten AD&D Rassen zusammen. Zusätzlich bewerben sich erstmalig Half-Giants, eine Mischung aus Zwergen und Menschen mit dem Namen Mul und sogenannte Thri-kreens, knackige Insektenabkömmlinge mit stahlharter Chitinpanzerung. Auch die Klassen wurden etwas aufgemöbelt. Neben den bewährten Berufen können wir erstmals auch als Preserver und Psioniker tätig werden, die sich auf Athas die Aufgaben des Zauberers teilen. Psioniker verfügen über 34 mentale Fähigkeiten, Preservern und Priestern stehen über 60 Zaubersprüche zur Verfügung. Bevor es losgeht werden die sechs Charakterwerte unserer Helden individuell ausgewürfelt und auf Wunsch auch bis zum jeweiligen Höchstwert von zwanzig modifiziert. Greift man zu diesem unlauteren Mittel, kommt man natürlich um die Befriedigung der automatischen Beförderung, die sonst in regelmäßigen Abständen, eifriges Monsterplätten vorausgesetzt, ausgesprochen wird. Während wir bisher im SSI-Rollenspiel gleich mit mehreren Perspektiven beglückt wurden, wühlt sich unsere Party jetzt nur noch in einer Sicht durch den Wüstensand. Die Landschaften, Städte und Dungeons in *Dark Sun* werden von schräg oben gezeigt, unsere Party ist als Sammel-Icon unterwegs. Tauchen Monster auf, dann wird die Truppe aufgespalten und getrennt in die Schlacht geschickt. Wahlweise ziehen wir alle Personen selber oder lassen den Computer werkeln. Auch in *Dark Sun* müssen wir nicht auf anspruchsvollen Rundenkampf verzichten, der uns die unterschiedlichsten Angriffs- und Verteidigungsaktionen gestattet. Gespräche laufen komplett über ein Menüsystem ab, das uns mögliche Fragen und Antworten vorgibt. Zur Orientierung gönnte man den Kämpfern ein Automapping und ein Teleportersystem. Damit können wir quer über den Kontinent beamen und so lange Fußwege vermeiden. *vw*

FAZIT

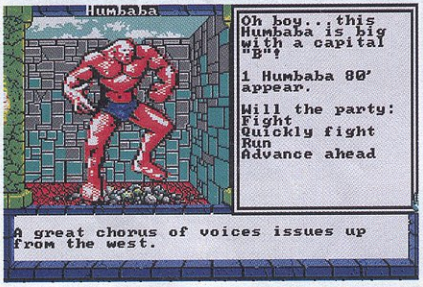
Sehr schönes Wüstenszenario mit einer stimmigen Story, die leider ohne echten Höhepunkt abbricht. Gelungenes Kampfsystem mit vielen Optionen.

Etwas umständliche Benutzerführung und zu geringe Rastplatzdichte stören das Vergnügen.

Der Wolf im Schafspelz

Dragon Wars

Ziemlich weit weg: Die Fanatics sind noch 30 Meter entfernt



Dank Automapper finden wir uns überall zurecht (oben)

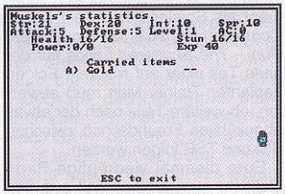
Mächtig kräftig haut "Humbaba" auf den Putz (links)

Böse Buben sind das Salz in jeder Rollenspielsuppe. In fast jedem Spiel des Genres müßt Ihr als Soloheld, oder im Verbund mit einer ganzen Truppe einen bösen Zauberer, einen fiesen König oder ein besonders kräftiges Monster aus dem Weg räumen. Gilt's im Regelfall "nur" ein Märchenland oder ein einzelnes Königreich aus den Fängen des Widerlings zu befreien, muß in dem Interplay-Programm *Dragon Wars* gleich ein ganzer Planet befreit werden. Der hiesige Oberbösewicht Namtar hält die ganze Welt Oceana in seinem würgenden und alles vernichtenden Griff.

Mit *Dragon Wars* wagten sich die Erfinder der *The Bard's Tale*-Reihe im Jahr 1990 erstmals an ein neues Rollenspielsystem. Interplays Programmierer entstaubten für den Neuling das etwas antiquierte *The Bard's Tale*-Prinzip. So greift der *Dragon Wars*-Spieler erstmal "nur" auf eine Vierer-Party zurück, anstatt auf die eindeutig stärkere Power einer sechsköpfigen Heldencrew wie in *The Bard's Tale*. Erst im Verlauf des Abenteuers schließen sich bis zu drei zusätzliche Charaktere Eurer Truppe an. Der Frühjahrsputz hörte für die Interplay-Designer damit noch lange nicht auf: Neben einigen festen Grundwerten wie Stärke und Intelligenz, wurden den *Dragon Wars*-Helden eine ganze Reihe spezieller Fähigkeiten, sogenannte "Skills", verpaßt. Solche Skills wie beispielsweise "klettern", "schwimmen", "Faustkampf" und "Erste Hilfe" sind zu Beginn des Spiels natürlich nicht besonders ausgeprägt.

Wird ein Charakter befördert, gab's nicht nur mehr "Hitpoints", sondern zusätzliche Bonuspunkte, die Ihr auf die verschiedenen Skills verteilen durftet. Das Resultat sind keine festgelegten Standardhelden, sondern ziemliche individuelle Heroen. Beibehalten wurde hingegen das schon aus *The Bard's Tale* bekannte Kampfsystem. Die anrückende Monsterschar wird in einem 3-D-Fenster animiert angezeigt, jeder Charakter hat nun verschiedene Kampfoptionen. Eine der wenigen Neuerungen beim Kampf: Es gibt bei *Dragon Wars* unterschiedliche Varianten fürs Zuschlagen. Wollt Ihr auf Nummer Sicher gehen, hauen Eure Helden in ganz gewöhnlicher Manier auf den Gegner ein, wagemutigere Spieler aber versuchen einen besonders saftigen Treffer zu landen, oder den Feind zu entwaffnen. Dafür, daß es nicht nur beim schlichten Schlagabtausch bleibt, sorgen Eure partyeigenen Magier, die aus einem Repertoire von rund 60 Zauberformeln wählen dürfen. Allerdings stehen nicht alle Zaubersprüche von vorneherein zur Auswahl, sondern müssen teilweise erst gefunden oder verdient werden. Damit Ihr Euch in den 3-D-Dungeons, der umfangreichen Oberwelt und den zahlreichen Städten nicht verlauft, hilft ein eingebautes Automapping über die ersten Orientierungsschwierigkeiten hinweg.

Monstermetzler seien im voraus gewarnt: Zwar wird in *Dragon Wars* ausgiebig und ziemlich oft gekämpft, aber jede Menge Puzzles und knackige Rästel heben das Spiel aus der Masse der schlichten "Hack'n'Slay"-Programme heraus. *mh*



Variabel: Das Skillsystem ist auch heute noch sehr gut

FAZIT

Gehaltvolle Rätsel. Eine sehr tolle Story. Variantenreiches Charaktersystem. Automapping. Kann – zumindest vom spielerischen Nährwert – auch heutigen Programmen noch das Wasser reichen.

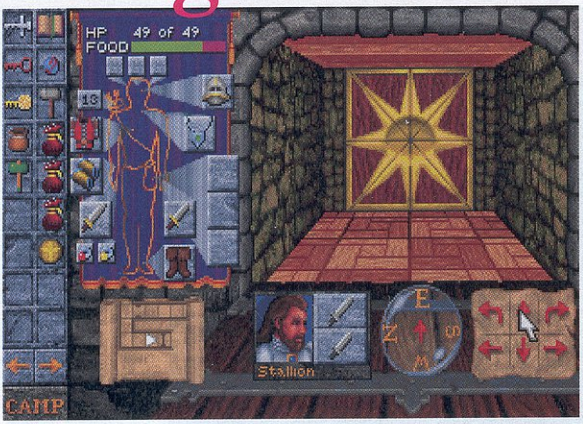
Technisch – altersbedingt – nicht mehr besonders aktuell: Keine Soundkarten werden unterstützt. Nur EGA-Grafik.

Info

Name:	**Dragon Wars**
Hersteller:	**Interplay**
Systeme:	**MS-DOS, C64, Amiga**
Grafikdarstellung:	**3-D**
Kampfsystem:	**Rundenweise**
Party:	**Vier plus drei NPCs**
Automapping:	**Ja**

Des Oldies neue Kleider

Dungeon Hack

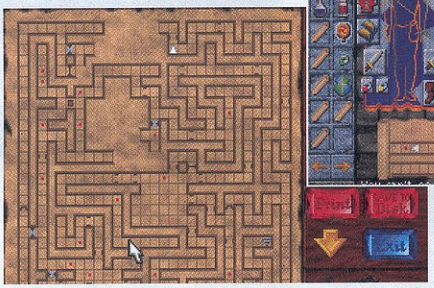


Die Tür des Todes: Verbirgt sich dahinter ein feiner Schatz oder ein dickes Monster?

Obwohl technisch primitiv, bot *Hack* alles was zu einem spannenden Rollenspiel dazugehört, inklusiver krachiger Zauberformeln, Erfahrungspunkten und Goldmünzen.

Damit die technikverwöhnten Spieler der heutigen Generation nicht ohne ein zeitgemäßes *Hack* auskommen müssen, haben sich die Rollenspezialisten von SSI die Rechte an dem Klassiker gesichert und kurzerhand eine grafisch und akustisch aufgemotzte Version in Auftrag gegeben. Das Resultat: *Dungeon Hack* vereinigte das alte *Hack*-Spielprinzip mit der technischen Wucht der *Eye of the Beholder*-Reihe (Einen ausführlichen Bericht darüber, findet Ihr in dieser Ausgabe). Mit einem Solo-Charakter, den Ihr aus unterschiedlichen Rassen und Klassen selber zusammenbauen könnt, schlurft Ihr durch ein Dungeon der Marke Eigenbau. In einem speziellen Menü legt Ihr die Eigenheiten des Labyrinthes selbst fest. Ihr stellt ein wieviele Etagen der Kerker hat (maximal 25), ob viele oder wenige Monster auftauchen, Gegner Zauberformeln können, es Fallen gibt, oder Etagen eventuell komplett unter Wasser stehen. Ebenfalls einstellbar: Ob einige Puzzles sich über verschiedene Ebenen erstrecken (z.B. Ihr findet in Level 10 einen Schlüssel, mit dem Ihr in Level 6 eine Tür aufsperren könnt, hinter der ein Item liegt, das Ihr in Etage 15 dringend benötigt...). Wem das zuviel Mühe ist, kann sich sein Wunschdungeon auch vom Computer auswürfeln lassen. Per Mausklick entscheidet Ihr Euch nur für einen allgemeinen Schwierigkeitsgrad, den Rest übernimmt der Rechner. *mh*

Hier deutlich zu sehen: Die Folgen von übermäßigem Rollenspielgenuß



Druck mich: Die Karte läßt sich bequem ausdrucken (inklusive einer Legende für Monster und Schätze)

Rollenspieler, die heutzutage durch tiefe Keller streifen, Monster verjagen, Prinzessinnen befreien und ganze Königreiche vor dem Untergang befreien, werden immer öfter in immer realistischere Spielwelten versetzt. Haben sich die Hintergrundgeschichten im letzten Jahrzehnt nur bedingt gewandelt (gute Party macht bösen Mächten den Garaus), sieht dies in puncto Technik ganz anders aus. 3-D-Dungeons, in denen nicht bei jedem Schritt "umgeblättert" wird, sondern bei dem die Wände sanft scrollen, furiose Zwischensequenzen, fulminante 256-Farbengrafiken, orchestrale Soundtracks im Philharmonie-Format und knackige Effekte lassen den Abstand von der virtuellen zur "echten" Realität immer kleiner werden. In den frühen Jahren des Computerzeitalters, wo Rechner mit fetten 8 KByte RAM und weniger auskommen mußten, wo Soundkarten noch in weiter Zukunft lagen und von Grafik noch nie jemand etwas gehört hatte, mußte die Fantasie des jeweiligen Spielers die fehlende Technik wieder wett machen. Zu dieser Zeit zockten Rollenspieler am liebsten *Hack*. Die Dungeons wurden aus der Vogelperspektive gezeigt und bestanden aus schlichten Strichen. Monster, Gegenstände, Gänge, Türen und Fallen wurden durch simple Buchstaben angezeigt. Wenn beispielsweise ein "O" durch die Räume wandelte, konnte man fast sicher sein, daß einem ein fetter Ork auf den Fersen war.

Info

Name:	**Dungeon Hack**
Hersteller:	**SSI**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D**
Kampfsystem:	**Echtzeit**
Party:	**Solocharakter**
Automapping:	**Ja**
Besonderheiten:	**Dungeons werden per Menü immer neu generiert**

Uff... Ausnahmsweise kein Monster, sondern nur eine Säule.

FAZIT

Technisch tüchtig aufgebohrte Version eines zeitlosen Klassikers. Zufallsgenerierte Dungeons. Automapps ausdruckbar. Gute Benutzerführung. Trotz spielerischer Schlichtheit ein Dauerbrenner ("nur noch diese Etage!").

Für Freunde storygeladener Spiele zuwenig Substanz: Keinen konkreten Auftrag, keine Story, keine "echten" Puzzles. Auf Dauer eintönig.

Faster than Light

Dungeon Master

Ein Dämon kommt selten allein: Im "Diabolic Demon Director"

Ein echter Held: Alle Charakterwerte im Überblick

Ganz schön hart: An diesem Steingolem hat man zu knacken

Ende der achtziger Jahre gab es einen verdammt guten Grund die Atari ST-Besitzer zu beneiden und den eigenen Amiga verschämt unter dem Bett zu verstecken. Erst gut ein Jahr später erschien die heißersehnte Umsetzung und die Amiga-Rollenspielwelt war wieder in Ordnung. Die Rede ist natürlich von *Dungeon Master*, nach Meinung vieler das beste Echtzeit-Rollenspiel aller Zeiten. Der FTL-Crew um Firmenchef Wayne Holder und Entwicklungsleiter Doug Bell gelang damals ein Quantensprung in der Entwicklung neuer elektronischer Unterhaltungsformen. Alle Gänge und Monster in unserem "Arbeitsbereich" wurden in schönster 3-D-Grafik dargeboten, das Gefühl von Realismus und Bedrohung war unbeschreiblich.

Dabei läßt die konventionelle Story ein eher hausbackenes Abenteuer erwarten. Wir übernehmen die Rolle eines Zauberlehrlings, der nach längerem Tiefschlaf einsam und verlassen im heimatlichen Labor auftaut. Die Mächte des Bösen, bei *Dungeon Master* reinkarniert durch eine Entität Namens Lord Chaos, haben unseren Lehrmeister kurzerhand wegteleportiert und im tiefsten Dungeon eingeknastet. Der sendet uns eine telepathische Mitteilung und wir schreiten zur Rettungsaktion. Wie es sich gehört, legen wir nicht direkt los, sondern steuern ein paar Computerrecken in die Schlacht. Kurz bevor wir die eigentliche Bergfestung von Lord Chaos betreten, dürfen wir in der sogenannten "Hall of Champions" vier wackere Recken nach unserem Geschmack auswählen. Insgesamt stehen 24 unterschiedliche Charaktere zur Wahl, die wir entweder "resurrecten" oder "reinkarnieren" dürfen. Wird der Held reinkarniert verliert, er automatisch alle Erfahrungspunkte, wird dafür aber später schneller befördert. Jeder unserer Helden kann vier verschiedene Berufe erlernen, je nachdem welche Tätigkeiten er vorrangig ausübt. Ihr haut den Monstern entweder als Krieger und Ninja oder Magier und Priester auf die Rübe. Prinzipiell kann man es in allen vier Disziplinen zur Meisterschaft bringen, sinnvoller ist jedoch eine Spezialisierung der Truppe. Der größte Teil des Bildschirms wird von der 3-D-Grafik des 14 Stockwerke tiefen Dungeons eingenommen. Rechts daneben finden wir alle Icons, mit denen wir unsere Helden steuern. Für jede angelegte Waffe wird ein eigener Befehlssatz geboten. Gekämpft wird in Echtzeit und mit der Maus. Ebenfalls in Echtzeit laufen die Kunststücke unserer Zauberer und Priester ab. Das Zaubersystem in *Dungeon Master* ist auf unterschiedlichen Runen aufgebaut. Je nach Kombination der Schriftzeichen erzeugen wir die unterschiedlichsten Sprüche. Zusätzlich zum zentralen Bildschirm verfügt jeder Charakter über einen Screen, auf dem wir den Helden verwalten können. Hier erfahren wir alles über mitgeführte Gegenstände, Charakterwerte und Gesundheitszustand der Figuren. Besonders wichtig ist die ausreichende Versorgung mit Nahrung und Flüssigkeit. Kommt es hier zu Engpässen, werden den Helden automatisch Hitpoints abgezogen und sie röcheln bald ihr Leben aus. Frische Lebens- und Zauberenergie tanken wir schlafend oder durch magische Tränke, die wir hoffentlich in den verwinkelten Gängen und Kavernen finden. Der Mauszeiger funktioniert dann als Hand, mit der wir Gegenstände aufnehmen, manipulieren oder wegwerfen können. Alle Begegnungen mit Monstern sind gesetzt. Das heißt wir stolpern nicht zufällig und in regelmäßigen Abständen über einen Gegner, sondern nur wenn wir den entsprechenden Bereich betreten. Der zweite Teil *Chaos strikes Back* bot elf neue Dungeon-Level, der dritter Teil wird hoffentlich in diesem Jahr erscheinen. *vw*

FAZIT

Rätseltechnisch und atmosphärisch eines der besten Rollenspiele das jemals erschienen ist. Genial abgestimmter Schwierigkeitsgrad. Noch heute fast ohne Fehl und Tadel.

Dungeonwände sollten inzwischen scrollen und nicht mehr schrittweise umklappen. Die Fortsetzung *Chaos strikes Back* brachte keine echten Neuerungen.

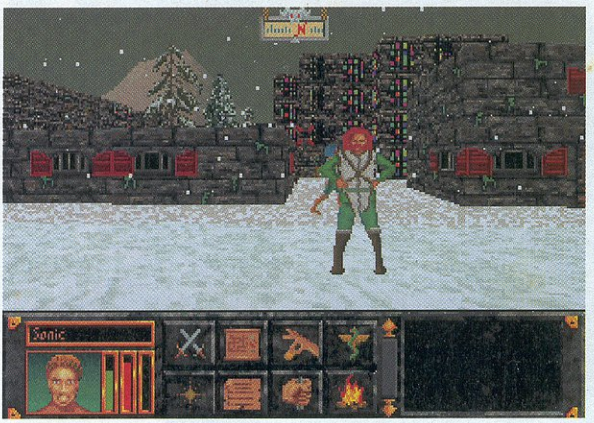
Info

Name:	Dungeon Master
Hersteller:	FTL
Systeme:	Amiga, Atari ST, MS-DOS, SNES
Grafikdarstellung:	3-D Grafik
Kampfsystem:	Echtzeitkampf
Party:	Vier
Automapping:	Nein

Underworld mit Oberwelt

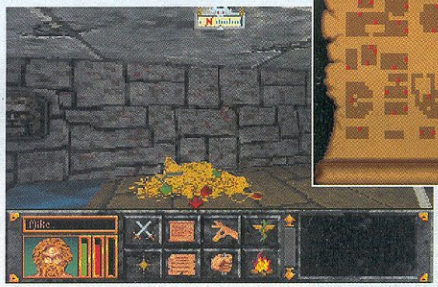
The Elder Scrolls:

The Arena

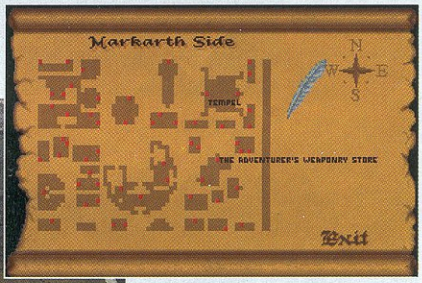


Schneetreiben: In *Elder Scrolls* werdet Ihr auch vom Wetter geplagt

Wieder einmal geht in den Kreisen der Softwareindustrie das beliebte "Tolle Idee, das machen wir auch!"-Syndrom um. Kaum kommt eine Spielefirma mit einem neuen, und dazu noch sehr guten Spiel auf den Markt, hängen sich in Kürze ein Haufen Trittbrettfahrer an diese Idee heran und eine ganze Flut von Nachahmern überschwemmt die Softwareläden. Meistens haben die "Clones" einen entscheidenden Nachteil: Die meisten Firmen setzten soviel Energie frei, um das eigene Spiel so dicht wie möglich an das Original anzulehnen, vergessen dabei aber das Spiel selbst. Ein Großteil dieser Programme wandert dann meistens in den Schrank oder auf den Müll. Glücklicherweise gibt's immer wieder ein paar Ausnahmen von dieser Regel. So hat sich zwar die US-Firma Bethesda Softworks mit ihrem neuen Rollenspiel *The Elder Scrolls – Chapter One: The Arena* an Origins Edelkeller *Ultima Underworld* orientiert, aber immerhin soviel Eigenständiges zusätzlich mit untergebracht, das man den Ideenraub gerne verzeiht.



Ahhh... Ein fetter Schatz zum Plündern



Zwingend notwenig: Ohne Automapping verläuft man sich

Info

Name:	**The Elder Scrolls**
Hersteller:	**Bethesda Software**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D, scrollend**
Kampfsystem:	**Echtzeit**
Party:	**Solocharakter**
Automapping:	**Ja, beschreibbar**
Besonderheiten:	**elektronisches Notizbuch**

Vor allem technisch haben sich die Bethesda-Programmierer am berühmten Original versucht: Wie in *Ultima Underworld* scrollen die Dungeonwände sanft an Euch vorbei. Allerdings muß der *Elder Scrolls*-Spieler auf Steigungen, Gefälle oder runde Räume verzichten. Die *Elder Scrolls*-Labyrinthe bestehen aus quadratisch/rechteckigen Räumen und Gängen. Dafür wird der Soloheld, den Ihr hier steuern könnt, durch eine riesige Oberwelt entschädigt. Hier gibt's nicht nur tiefe Wälder und feuchte Keller, sondern zahlreiche Städte und Dörfer. Dort kann man sich mit feinen Gegenständen sowie tollen Waffen ausrüsten und mit den Einwohnern plauschen. Damit Ihr nichts vergeßt, zeichnet ein elektronisches Notizbuch alle wichtigen Hinweise mit auf. Moderne Rollenspieler sind scheinbar echte Kartenmuffel, aus diesem Grund bietet auch *The Elder Scrolls* ein Automapping-Feature, das, wie bei *Underworld*, mit eigenen Bemerkungen ("Hier liegt noch ein Schatz!") verziert werden kann. Gekämpft wird, wie bei Spielen dieser Art üblich, in Echtzeit. Wenn eine Orkhorde aus dem Dunkel des Dungeons stürmt, reicht nur noch der Griff zum Schwert (oder zu einer hastig gemurmelten Zauberformel). Eine Besonderheit: Statt per Mausklick einfach zuzuschlagen, müßt Ihr "richtig" fechten. Haltet Ihr den rechten Mausknopf gedrückt, kann die gezückte Waffe über Bildschirm bewegt werden, um gezielte Schläge auszuteilen, oder einen des Gegners geschickt abzublocken.

Bevor Ihr Euch in das Spielgetümmel stürzt, um einen sagenhaften Zauberstab wiederzufinden, den ein böser Magier in acht Teile zerbrach, müßt Ihr Euch einen Charakter zusammenpfriemeln. Immerhin machen 18 verschiedene Klassen die Wahl zur Qual. Aber nicht nur der Beruf Eurer Figur ist zur Charakterbildung notwendig: Erst die Wahl des Heimatlandes, und das Verteilen von Bonuspunkten auf verschiedene Grundeigenschaften, runden den künftigen Hero ab.

mh

FAZIT

Riesige Oberwelt zu erforschen. Rollenspiel für Klassikfans: Gegenstände sammeln, Erfahrungspunkte aufstocken, Dungeons erkunden. Gute Benutzerführung. Sinnvoll: Elektronisches Notizbuch, beschreibbares Automapping.

Langsamere, detailärmere und nicht so schöne Grafiken wie das Vorbild. Kein "nach oben"- oder "nach unten"-Schauen möglich.

Tempel der Finsternis

Eye of the Beholder 2

Legend of Darkmoon

Untot, aber nicht mundtot: Die widerspenstigen Skelette machen uns die Hölle heiß

Der Mann mit dem Finger: Ein Priester würde uns am liebsten vor die Tür setzen. Links prügeln wir uns um eine Dose "Frolic"

Waterdeep ist eine geplagte Stadt. Schon im ersten Teil der 3-D-Rollenspiel-Trilogie *Eye of the Beholder* wurde der Ort von einem aus den Abwasserkanälen schlürfenden Ekelmotz bedroht. Doch eine Gruppe unerschrockener Geisterjäger weist ihn und seine Horden finsterer Gesellen in die Schranken. Für die Bürger des Provinznestes ist damit die Parallelwelt wieder in Ordnung. Doch statt die siegreichen Heimkehrer mit einer angemessenen Rente zu versorgen, entläßt man sie einfach mit ein paar Dankesworten. So kann sich ein mächtiger Magier unbemerkt von der Bürgerschaft in dem nahegelegenen Tempel von Darkmoon einnisten und in aller Ruhe seine Invasionspläne ausbrüten. Alles schläft, nur einer wacht, und das ist in diesem Fall ein gutartiger Zauberer, dem das Schicksal seiner Provinz am Herzen liegt. Er erkennt die drohende Gefahr und bittet das schon einmal erfolgreiche Team um eine Wiederholung seiner Glanztaten. Also sucht sich der Oberkammerjäger seine fähigsten Genossen zusammen und gemeinsam schultern sie wieder ihre Rucksäcke, um für Gott, Vaterland und Erfahrungspunkte in die düsteren Gefilde des "Tempel of Darkmoon" einzumarschieren.

Das Spielprinzip von *Eye of the Beholder 2* ist aus dem ersten Teil der Saga schon hinlänglich bekannt. Gespielt wird am Anfang mit vier Personen, die man sich entweder selber zusammenschustert oder aus dem ersten Teil der Trilogie teleportiert. Als Neuling fangt Ihr dabei schon mit der sechsten Erfahrungsstufe an, während die übernommenen Charaktere sowohl an den meisten der gesammelten Gegenstände, als auch an ihren Erfahrungswerten festhalten. Das wirkt sich im Verlaufe des Spiels für den eingefleischten Rollenspiel-Crack katastrophal aus, denn die Obergrenze für das Aufsteigen der Charaktere liegt mit Stufe 13 extrem niedrig und ist deshalb sehr schnell erreicht. So ist man also kaum noch in der Lage, die einmal übernommene Spielerpersönlichkeit nach eigenem Gutdünken weiter zu formen. Die zwei Charaktere, für die noch in Eurer Gemeinschaft Platz ist, findet Ihr bei Euren Exkursionen durch die Zauberwelt des Tempels in Form von Knochen, die wiederbelebt werden können oder als Personen, die Euch ihre Mitarbeit anbieteten.

Nachdem Ihr Euch für eine Party entschieden habt, geht es mit der Monsterhatz los. Durch die Labyrinthe, die in einem 3-D-Fenster dargestellt werden, bewegt Ihr Euch schrittweise mittels Mausklick auf das entsprechende Richtungs-Icon oder mit Hilfe der Tastatur. Begnet Ihr einer Gruppe von Bösewichten, die meist schon auf größere Distanz entdeckt werden, so flüchtet Ihr schnell in sichere Räume oder bekämpft sie wie ein guter Dungeon-Explorer mit Mann und Maus in Echtzeit. Eine große Unterstützung sind dabei gute Waffen und die richtigen Sprüche Eurer magiekundigen Begleiter. Aufgelockert wird das wüste Gemetzel durch animierte Zwischensequenzen und Rätsel, ohne deren Lösung Ihr sehr schnell festhängen werdet. Falls Ihr zwischendurch mal für kleine Jungs müßt, könnt Ihr Eure Spielstände auf sechs Slots verteilen. *kn*

FAZIT

Ansprechende Grafik, schöne Story und ein geringer Schwierigkeitsgrad machen *Eye of the Beholder 2* zu einem tollen Einsteiger-Rollenspiel.

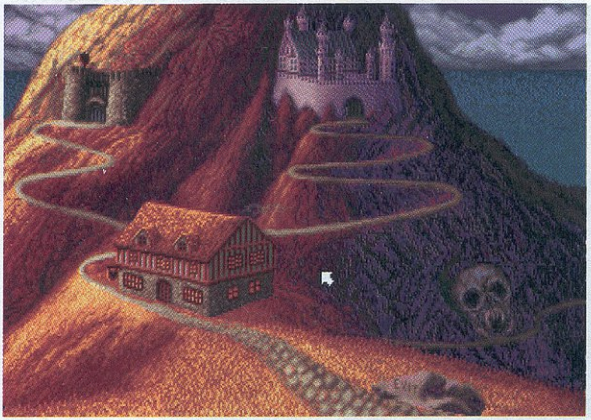
Für Freaks, trotz knackiger Rätsel zu leicht und zu kurz. Kein Automapping und recht unbequemes Kampfsystem. Beförderung der eigenen Charaktere nur sehr begrenzt möglich.

Info

Name:	Eye of the Beholder 2
Hersteller:	SSI
Systeme:	Amiga, MS-DOS
Grafikdarstellung:	3-D-Dungeon
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	Sechs
Automapping:	Nein
Besonderheiten:	komplett in Deutsch, nur vier Partymitglieder direkt anwählbar

Dungeon am Draht

Fates of Twinion



Computerspiele machen einsam – im fahlen Licht des Monitors sitzt ein weltentrückter Spinner stundenlang allein im, von leeren Chipstüten und angebrochenen Colaflaschen "verzierten", Zimmerchen. So lautet einer der zahlreichen Vorwürfe von selbsternannten Kritikern, besserwissenden Psychologen und besorgten Eltern. Ein Vorwurf, dem die Spieleindustrie schon seit langem mit Mehr-Spieler-Programmen entgegenwirkt. Zu zweit, zu dritt oder mit noch mehr Kumpanen kicken Spieler ein digitales Leder über ein Pixelfußballplatz, schmettern im Quartett kleine Filzbälle über Netze oder prügeln sich in Kampfbahnen auf aller Welt. Kurzum: Fast alle Spiele, die man mit mehreren zusammen zocken kann, gehören dem Sportspielgenre an, sind Prügelprogramme oder Strategieschmankerl. Nur bei Rollenspielen sieht's mit einer Mulit-Player-Option ziemlich düster aus. Nur hier und da bieten vereinzelt einige Programme für mehr als einen Spieler den nötigen Tummelplatz (z.B. *Bloodwych*). Dabei wünschen sich viele Rollenspieler nichts sehnlicheres, als mit einem Haufen Kumpanen gemeinsam durch ein Märchenland zu streifen. Im Zeitalter der Telekommunikation bietet nun ein amerikanischer Spieleriese, die Firma Sierra On-Line, Abhilfe. Im sogenannten "The Sierra Network", kurz TSN, bietet Sierra zwei Rollenspiele an, in das sich Fans aus den USA per Telefon einloggen können.

Neueinsteiger und Veteranen treffen sich in der lokalen Kneipe, sammeln sich in Grüppchen und marschieren gemeinsam in eines von zwei Labyrinthen, den *Shadow of Yserbius*-Kerker oder den *Fates of Twinion*-Vulkan. Wer will, kann sich auch im Online-Modus alleine ins Dungeon wagen, und sich unterwegs mit anderen Spielern unterhalten. Der Haken an der Sache: Nur Bürger der USA kommen in den Spielgenuß, die Telefonrechnungen steigen ins unermeßliche und technisch wird der Gang in den Online-Kerker durch lahme Übertragungsraten zur Qual. Abhilfe schafft nun die Standalone-Version der beiden Programme, die zusammen in einer Schachtel schlummern. Diese kann ganz normal auf Festplatte installiert und auch solo gespielt werden. Solo ist hier übrigens wörtlich zu nehmen: Da Ihr ohne Telefonfreunde aus aller Welt auskommen müßt, dürft Ihr nur mit einem einzigen Charakter das 3-D-Labyrinth erforschen – eine Option, mit der Ihr eine ganze Gruppe nach Eurem eigenen Gutdünken selber erschaffen könnt, fehlt leider. Via TSN passen sechs Helden in die Party. Einzelkämpfer haben es deshalb auch erheblich schwerer als eine größere Gruppe von Haudegen. Habt Ihr die 20. Erfahrungsstufe erreicht, müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr den Charakter weiterhin alleine benutzen wollt, oder diesen als Online-Helden konservieren möchtet. Eine spätere Rückverwandlung ist allerdings nicht mehr möglich. *mh*

Online-Rummel: Vor dem Vulkan treffen sich die Telefonjunkies in der Kneipe.

Wir basteln uns einen Charakter (oben)... mit dem wir dann eklige Monster versemmeln (unten)

Info

Name:	**Fates of Twinion**
Hersteller:	**Sierra On-Line**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D**
Kampfsystem:	**Runden**
Party:	**Solocharakter offline, sechs Helden online**
Automapping:	**Ja**
Besonderheiten:	**Kann im Sierra-Netzwerk per Telefon gespielt werden**

Das Dungeon wird automatisch mitgezeichnet

FAZIT

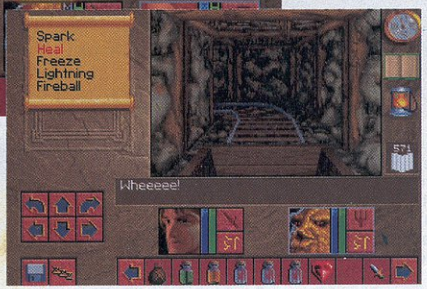
Im TSN brillant: Ein höchst kommunikativer und spannender Spielespaß.

Allein auf Dauer etwas öde. Zu schwer. Keine Partyoption für Solospieler. Keine Netzwerkoption für Privatanwender. Im TSN zu langsam, da nur 2400 Baud-Connects möglich. TSN nur in den USA verfügbar.

Hübsche Hexen

Lands of Lore

Schön: Ein lauter Knall und herzlich grüßt der Feuerball



Lore ahoi! In den Dungeons knattern wir sogar mit Loren durch die Gegend

Übersichtlich: Unser Charakter im Überblick

Der Name Westwood klingt in des Rollenspielers Ohren wie Glocken. Alte Hasen denken noch an die goldenen Infocom-Tage zurück, als die Mannen aus Las Vegas mit *Battletech*, *Circuits Edge* oder *Mines of Titan* große oder weniger große Erfolge begossen. Damals wurden die braven Wüstenmänner aus Nevada von Infocom betreut – sie durften programmieren und die Adventure-Gurus streichten die Kohle ein. Mit der *Eye of the Beholder*-Serie geschah den unbedarften Mannen ähnliches: SSI erntete Ruhm und Gold, Westwood saß immer noch in der Wüste. Vor zwei Jahren begannen dann doch die goldenen Zeiten. Virgin Games bot Westwood an, unter eigenem Namen zu produzieren und prompt langte man zu – bis heute ist die Liebschaft frisch, wie am ersten Tag.

Das erste Rollenspiel für Virgin ließ nicht lange auf sich warten, das Know-how war noch aus vergangenen Tagen vorhanden und wurde kurzerhand aus dem Keller geholt. So verwundert es niemanden, das *Lands of Lore* ein gut geratener Sprößling der ersten beiden *Eye of the Beholder*-Teile ist.

Um sich grundsätzlich von den SSI-Produkten zu unterscheiden, wurde *Lands of Lore* einer der schönsten Bösewichter aller Zeiten spendiert: Scotia. Diese rabiate Hexe erscheint ganz nach eigenem Belieben dem gutgläubigen Ritter als Supermodell, verwöhnt den König als Domina oder schreckt selbst Schwerverbrecher und Oberorks mit ihrem herben (natürlichen) Äußeren zu Tode. Diese brave Mitbürgerin schickt also unseren König ohne weiteres an die Grenze des Dahinscheidens und so liegt es nun an Euch, ein passendes Heilmittel zu organisieren. Da Scotia zudem als einzige Apothekerin im Lande bekannt ist, bleibt Euch nichts anderes übrig, als die gute Frau zu suchen, um Ihr bei dieser Gelegenheit gleich das Lebenslicht auszupusten.

Zahlreiche Zwischensequenzen heitern auf

Ihr startet allein in des Königs Gemächern und habt weitere Kollegen erst im Laufe des Spiels einzusammeln. Diese Damen, Herren oder Individuen kommen dabei genauso schnell mit Euch mit, wie sie plötzlich wieder verschwinden. So liegt es nicht an Euch, die Party zusammenzustellen – Ihr müßt nehmen, was da kommt. Aber zum Glück behaltet Ihr Euren eigenen Charakter und könnt diesen nach ausreichend Kampf- und Zaubererfahrung befördern.

Wohlgemut streift Ihr also durch diverse Ober- und Unterwelten, die zwar immer noch in herkömmlicher 3-D-Grafik dargestellt wird, beim "Umklappen" aber etwas scrollt. Trefft Ihr auf Unholde, werden diese einfachst via Mausklick entzweigehauen oder hinweggezaubert. Umgehauene Monster lassen mit etwas Glück Gegenstände liegen, die diesesmal in einem recht komfortablen Gesamtinventory verstaut werden. Hier befindet sich auch eine fetzige magische Karte, die alle Eure Schritte mitzeichnet, ob Ihr wollt oder nicht. Amerikaner sagen dazu auch "Automapping". Gelangt Ihr an besonders wichtige Stellen, gibt's eine Zwischengrafik, in der mit der Maus herumgeklickt werden darf. Mit etwas Glück setzt Ihr Mechanismen in Gang oder findet einen echt wichtigen Gegenstand. *kn*

FAZIT

Wunderschöne Dungeons und allerliebste Monster. Die optisch schönsten Zaubersprüche des Genres. Einige nette Gags und die erfrischende Story laden ein. Einsteigerfreundlich.

Recht trübes Kampfsystem und zu wenig Charakterwerte. Für Freaks zu simpel. Keine echte Charaktergenerierung.

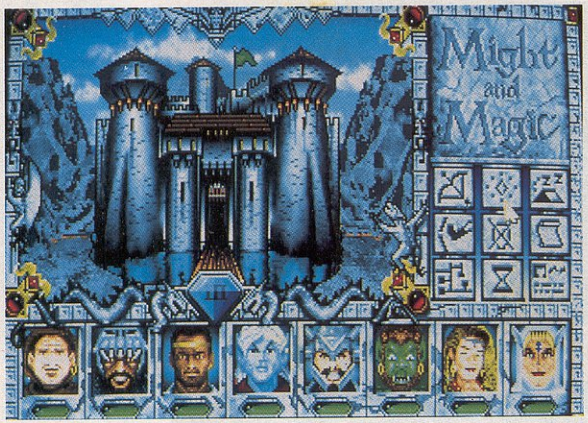
Info

Name:	Lands of Lore
Hersteller:	Westwood/ Virgin
Systeme:	MS-DOS
Grafikdarstellung:	3-D
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	1 bis 3
Automapping:	Ja
Besonderheiten:	Gemeinschaftsinventory

Sayonara Sheltem

Might & Magic 3

Isles of Terror



Mit fiesen Obermotzen ist nicht zu spaßen. Vor allem siegfeste Rollenspieler haben diese Erfahrung gemacht. So hält die überschwengliche Freude über einen umgehauenen Oberbösewicht stets nur solange an, bis dieser müde lächelnd aus dem Reich der Toten unversehens wiederkommt, um Euch in einem weiteren Spiel noch heftiger zuzusetzen. In New World Computings legendärer *Might & Magic*-Serie geschah uns dieses Mißgeschick im dritten Part: *Isles of Terror.*

Info

Name:	**Might & Magic 3 Isles of Terror**
Hersteller:	**New World Computing**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D**
Kampfsystem:	**Echtzeit**
Party:	**Sechs bis acht**
Automapping:	**Ja**

Obermiesling Sheltem, bereits gut erholt von der Niederlage aus Teil 3, nimmt eine Insel unter seine Fittiche. Und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß sich auf dieser alsbald bösartige Magie und Sheltems Monsterarmee versammelt. Ihr stapft sodann mit einer sechsköpfigen Party auf den Revolutionspfad, um dem Insulaner mit Macht & Magie einzuheizen.

Prinzipiell hat sich am dritten Teil im Vergleich zu den Vorgängern nicht allzuviel getan. Ihr stellt Euch anfangs wieder eine sechsköpfige Wunschparty zusammen und wählt dabei aus den üblichen Fanatasy-Rassen und einem großen Berufekochtopf aus. Da werden selbst Zwerge zu Ninjas, Elfen zu Barbaren oder Orks zu flinken Dieben. Zwei weitere Plätze in Eurer Party sind für Charaktere reserviert, die Ihr im Laufe des Spiels einsammeln dürft und die gegen Honorar ihre Keule schwingen. Leider fangen alle Mannen mit der geringsten Erfahrungsstufe an – Partys aus alten *Might & Magics* dürfen nicht importiert werden.

Ebenfalls bekannt aus den Vorgängern ist das Automapping, das spezielle Skill-System mit Diebes- und Schwimmskill und eine Menge Magiergilden, in denen bis zu einhundert Zauberformeln gekauft werden dürfen. Eine Menge Minimissionen erfreuen ebenfalls das Rollenspielerherz. Selbstredend gibt es wieder zahlreiche Geschäfte in den Städten des Inselreichs, wo nicht nur Waffen und Ausrüstungsgegenstände gekauft werden können, sondern auch der Proviant aufgestockt wird (in Kneipen) oder gegen ein Entgelt Eure Charaktere befördert werden (in besonderen Trainingsstationen).

Das Inselreich mit all seinen Dungeons wird dabei in feinster 3-D-Grafik dargestellt – trefft Ihr auf Feindvolk, seht Ihr die Ben à la *Dungeon Master* schon auf einige Entfernung. So ist es möglich, die Monster schon zu diesem Zeitpunkt mit Pfeil und Bogen oder Zaubersprüchen zu bearbeiten. Gekämpft wird im Echtzeitkampfsystem, wobei Ihr mit der Maus einfach auf das passende Icon klickt und schon schwingen Eure Mannen die Keule. Zaubersprüche werden auf dieselbe Art und Weise gezückt. Insgesamt tummeln sich etwa 300 verschiedene Monsterrassen auf den Terror-Inseln, die Ihr mit zirka 100 Zaubersprüchen und 250 Gegenständen vermöbeln dürft. Wie es sich für ein vernünftiges Rollenspiel gehört, darf sich mit weniger gewalttätigen Kreaturen natürlich unterhalten werden. Alle Gegner, die einmal erledigt sind, tauchen in Städten und Dungeons übrigens nicht wieder auf. Im Freiland müssen hingegen bestimmte Monstergeneratoren (zum Beispiel eine Hütte) vernichtet werden, um den bestimmten Abschnitt zu entvölkern. *kn*

My Home is my Castle: Die Burgen sehen wunderschön aus

Rachendrachen: Ob der schuppige Kollege wohl Mitleid zeigt?

Übersichtlich: Die Automapping-Funktion

FAZIT

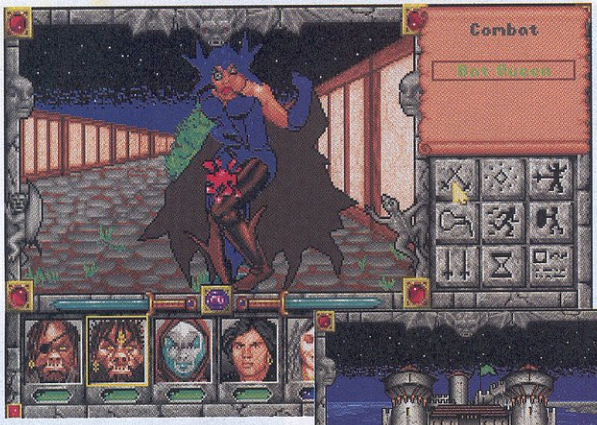
Hübsche Grafiken, ein riesiges Spielfeld, viele Rätsel und knackige Monster bringen vor allem Fortgeschrittenen viel Freude.

Zu schwierig für Einsteiger. Langweiliges Kampfsystem und recht umständliche Zauberspruchbedienung.

Doppeldecker

Might & Magic 4+5

Clouds of Xeen & Dark Side of Xeen



Lieschen Wundercape: Die Dame wird via Echtzeitkampf in die ewigen Jagdgründe gebeamt

Schon wieder eine Festung: Die verschiedenen Castles unterscheiden sich optisch nicht im geringsten

Das gab es im Rollenspielgeschäft noch nie. Ist es besonders bei Garriots *Ultima*-Teilen normal, daß nach einiger Zeit mindestens eine Zusatzdiskette erscheint, haben sich die Mannen von New World Computing etwas ganz Findiges ausgedacht, um mit einer Datendiskette Geld zu verdienen. Ein neues Spiel wurde einfach gesplittet und beide Teile wurden etwas überarbeitet. So erschien Ende 1992 *Might & Magic 4: Clouds of Xeen*, während ein halbes Jahr später Part 2, *Might & Magic 5: Dark Side of Xeen* nachzog. Der Haken daran: In *Might & Magic 4* gab es Rätsel und Orte, die man beim besten Willen und Können einfach nicht lösen beziehungsweise besuchen konnte. Warum? Ganz einfach: Die nötigen Tips oder Gegenstände befanden sich in *Might & Magic 5*, das bekanntlich erst Mitte 1993 erschien. Davon stand natürlich auch kein Wort in der Anleitung. So blieb Rollenspielern, die den vierten Teil lösen wollen und die mysteriöse "Dark Side" besuchen wollten, nichts anderes übrig, als auf den fünften Part zu warten, wieder 100 Mark auszugeben und beide Teile auf der Festplatte zu vereinen. Dann durfte endlich weitergespielt werden.

Dabei hielten sich die Veränderungen sowohl untereinander, als auch von Part 3 auf Part 4 arg in Grenzen. Grafisch und spielerisch erinnern beide Teile an *Might & Magic 3: Isles of Terror*. Zu Beginn marschiert Ihr mit vorgefertigter oder selbst erstellter Party los und startet in einer kleinen Provinzstadt die Jagd nach dem bösen Herrscher Xeen. Neu hinzugekommen ist allerdings die Wahl des Spielmodus. Anfangs können sich versierte Kämpfer für den "Warrior-Mode" und seichtere Naturen für den "Adventuring-Mode" entscheiden, wobei ersterer natürlich mehr Monster und letzterer mehr Rätsel zu bieten hat. Via Maus marschiert Ihr durch die 3-D-Welt und ruft via Mausklick die Automappingfunktion oder den Charakterbildschirm auf. Wie schon bekannt aus Part 3, besitzen Eure Charaktere Unmengen Skills, die je nach Beförderung hochgetrieben werden können. Trefft Ihr auf ein Monstergrüppchen, wird dieses im Echtzeitkampf aufgerieben. Eure Mannen ernten sowohl Erfahrungspunkte, als auch Gold. Beförderungen laufen nicht, wie in vielen anderen Rollenspielen, automatisch ab, sondern müssen in Trainingsstuben gekauft werden, die nötigen Experience-Points natürlich vorausgesetzt. Friedliche Charaktere werden wie gehabt in ein Gespräch verwickelt und helfen mit Informationen oder geben Euch gar einen neuen Auftrag. Die Aufträge und wichtige Informationen über z.B. versteckte Schätze werden in einem elektronischem Notizbuch festgehalten und können jederzeit abgerufen werden.

Da beide *Might & Magic*-Teile nicht in einer Nacht zu lösen sind, und der böse Xeen nicht ohne weiteres zu atomisieren ist, darf jederzeit abgespeichert werden. *kn*

Beam me up! Ein Teleporter in astreiner Goldfassung

FAZIT

Zwei schöne Rollenspiele mit ansprechender Story und vielen Feinheiten, netter Grafik und tollen Sounds. Zwei Spielmodi.

Kaum Verbesserungen zu *Might & Magic 3*. Um eines zu lösen, muß der zweite Part trotzdem gekauft werden.

Info

Name:	Might & Magic 4+5
Hersteller:	New World Computing
Systeme:	MS-DOS
Grafikdarstellung:	3-D
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	Sechs
Automapping:	Ja
Besonderheiten:	Ein großes Spiel zum Preis von zweien

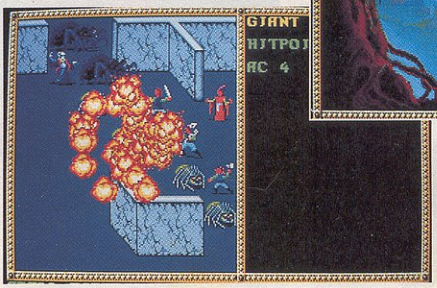
Der lange Abschied

Pools of Darkness

Bei diesem freundlichen Dimensionshüter kann man überflüssige Ware abgeben

dings werden diese langsamer befördert als Spezialisten. Eine Mischung beider Sorten ist deshalb anzuraten. Jede Figur besitzt sechs persönliche Werte, die nach dem Zufallsprinzip ausgewürfelt werden. Neben "Strengh", "Dexterity", "Intelligence" und "Wisdom", beeinflussen "Constitution" und "Charisma" das Auftreten des Helden. Haben wir genügend Erfahrungspunkte angesammelt und lassen uns in einem der Trainingscamps befördern, dann verbessern sich diese Werte und unser Charakter wird zum Supermann. Dem gehobenen Schwierigkeitsgrad von *Pools of Darkness* angepaßt, starten die Helden schon im zwölften Erfahrungslevel. Wahlweise darf man eine erprobte und abgespeicherte Party aus dem Vorgängerspiel *Secret of the Silverblades* übernehmen. Den Zauberern und Priestern stehen über 100 Zaubersprüche zur Verfügung. Wie es sich für ein AD&D-Spiel gehört, müssen die Magier ihre Formeln erst mühsam auswendig lernen, das heißt, die Party muß rasten. Bei diesen Campingeinlagen werden gleich alle Wunden geheilt. Unsere Abenteuer starten zwar im Städtchen Phlan, weiten sich dann aber schnell auf die gesamte Region aus. Wer schon einige Missionen und Rätsel geknackt hat, darf sich sogar in andere Dimensionen und Nebenschauplätze vorwagen, in denen die Gehilfen von Thyrantraxus hausen. Längere Strecken legen wir auf einer großen Übersichtskarte zurück, sonst gehts in 3-D-Sicht durch die Welt. Gekämpft wird rundenweise auf einem Schlachtfeld, das von schräg oben präsentiert wird. Jeder Kämpfer wird einzeln ins Getümmel geführt. *vw*

"Enter at your own Risk!" In diesem Wald lauert das Grauen.



Weg mit den Monstern, Freiheit für alle Feuerbälle!

SIs bis heute erfolgreichstes Rollenspiel war gleichzeitig auch das erste nach den AD&D-Regeln. Die Rede ist von *Pool of Radiance*. Für viele der Einstieg in die Welt der Computer-Rollenspiele. Damals wurden wir zum ersten Mal in die mysteriöse Fantasywelt der "Forgotten Realms" versetzt und legten dort einem magischen Obermotz das Handwerk. Besagter Großdämon, Thyrantraxus sein Name, hatte sich frecherweise in der berühmten Hafenstadt Phlan am genauso berühmten Mondsee breit gemacht und rollte langsam aber sicher sämtliche Stadtviertel auf. Wo eben noch friedliche Bürger ihrem Tagwerk nachgingen, trieben kurze Zeit später grauslige Monster ihr Unwesen. Kein Grund für uns, das Schwert ins Korn zu werfen. Flugs wurde eine knackige Party gebastelt und Thyrantraxus das räudige Fell gegerbt. Dachten wir zumindest. Obwohl der Miesepeter sich am Ende des Programms in die tiefste Höllendimension zurückzog, tauchte er quietschfidel in den Nachfolgern *Curse of the Azure Bonds* und *Secret of the Silver Blades* auf, um erneut von uns eins auf die Hörner zu bekommen. Dann war endlich Ruhe und wir hatten den Wüterich schon abgeschrieben. Zu früh gefreut: Thyrantraxus lebt, ist gemeiner als je zuvor und an den Anfangspunkt seiner Missetaten zurückgekehrt. Zu allem Überfluß ist er diesmal nicht allein, sondern hat sich gleich vier Nebenmotze zugelegt.

Wieder startet die Geschichte in Phlan am lieblichen Mondsee. Leider bleibt das Gewässer nicht lange lieblich, sondern wird von den Mordbuben zu einer alles verschlingenden Flut aufgerührt, die Phlan in Klumpen haut. Zeit für unsere Party!

Die Truppe organisieren wir nach den strengen "Advanced Dungeons & Dragons"-Regeln. Das heißt wir haben die Wahl zwischen Menschen, Zwergen, Elfen, Halb-Elfen, Halblingen und Gnomen. Jeder Charakter kann eine von sechs Berufslaufbahnen (Kämpfer, Dieb, Ranger, Paladin, Priester und Zauberer) ausüben. Allround-Talente mit mehreren Berufen sind ebenfalls erlaubt, aller-

Info

Name:	**Pools of Darkness**
Hersteller:	**SSI**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D, Vogelperspektive, isometrisch**
Kampfsystem:	**strategischer Rundenkampf**
Party:	**Sechs plus NPCs**
Automapping:	**Ja**

FAZIT

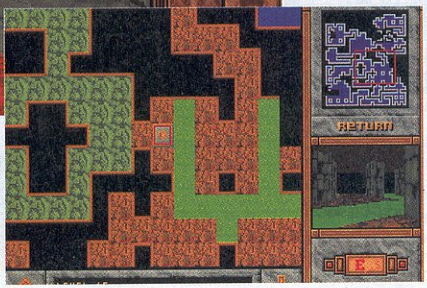
Nach eher mäßigen Vorgängerprogrammen endlich wieder ein kniffliges und gehaltvolles Vergnügen. Großes Spielareal mit vielen Missionen.

Das Spiel- und Grafiksystem hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel

Wechselbalg

Shadowcaster

Bloß nicht die Nerven verlieren: 3-D-Monster im Anmarsch



Automapping: Wichtige Raummerkmale werden gleich eingezeichnet

Glasfenster: Jetzt müßte man fliegen können

Scrollende 3-D-Spiele sind spätestens seit *Ultima Underworld* schwer angesagt. Es gibt inzwischen kaum noch eine Entwicklerfirma, bei der nicht wenigstens ein paar Dungeon- oder Stationswände durch die Gegend flitzen. Besonders potente Scroll-Maschinchen wurden bisher von der texanischen Programmiertruppe id-Software abgeliefert – bestes aktuelles Beispiel, der geniale Actionknaller *Doom*. Da auch in *Shadowcaster* eine 3-D-Engine von id werkelt, darf man in puncto Geschwindigkeit und ruckelfreie Ausblicke einiges erwarten. Wer einen halbwegs potenten Rechenknecht sein eigen nennt, wird aus dem Staunen nicht mehr herauskommen: Landschaften und Gegner flitzen in einem Affenzahn an unserem Privathelden vorbei. Obwohl *Shadowcaster* unter dem weiten Mantel von Origin erscheint, bewegen wir uns weder über den Fantasy-Kontinent Britannia, noch treffen wir auf den guten, alten Lord British. Das scrollende Ländchen ist gänzlich unverbraucht und entstammt der Feder von Steve und Brian Raffel von Raven Software, die schon mit dem Amiga-Rollenspiel *Black Crypt* einen Achtungserfolg verzeichnen konnten.

In *Shadowcaster* steuern wir zur Abwechslung, etwas ungewöhnlich für ein Rollenspiel, nur einen Solo-Charakter. Damit dieser Pixelheld nicht vor Einsamkeit umkommt, hat man sich eine originelle Besonderheit einfallen lassen. Held Kiri gehört zu den wenigen Überlebenden einer Rasse von Mutanten, die ihre eigene Form beliebig umwandeln können. Immer wenn wir also genug Mutationsenergie angesammelt haben, verwandeln wir uns einfach in eine Metaform und können als Spezialist ans Werk gehen. Neben unserer wahrscheinlich ursprünglichen Menschenform, stehen uns weitere sechs Monsterdesigns zur Verfügung.

Gerade mal so groß wie eine Parkuhr, aber besonders beweglich und magisch begabt ist "Caun", eine Art Überzwerg. Besondere kämpferische Fähigkeiten entwickeln wir als "Maorin", eine zwei Meter große Katze, die im Dunkeln sehen kann und mit ihren vier Armen mörderhart zuhaut. Genauso stark und noch haltbarer ist der Steingolem "Grost", der fast unverwundbar ist. Für Einsätze unter Wasser eignet sich am besten das Amphibien-Wesen "Kapha". Lange Tauchfahrten in überfluteten Dungeon-Etagen sind damit kein Problem mehr. Besonders exotisch sind die beiden Flieger der Truppe, Opsis und Ssair mit Namen. Während der eine über soviel magisches Potential verfügt, um Gegner mit einem Blick zu töten, kann der andere Feuerbälle speien und mit seinem Echsenschwanz zuhauen. All diese Metaformen haben einen entscheidenden Nachteil: Bis auf die Katze Maorin sind alle Formen erst im weiteren Verlauf des Spiels verfügbar. Immer wenn wir einen bestimmten Bereich erfolgreich abgeschlossen haben, treffen wir auf einen Obelisken und erhalten eine neue Metaform als Belohnung. Jede Form besitzt natürlich auch spezifische Waffen und Eigenschaften, die für den jeweiligen folgenden Dungeon-Abschnitt von besonderer Bedeutung sind. So kann z.B. nur Froschmensch Kahpa in ein Wasserlabyrinth vordringen und dort mit seinem Dreizack zuschlagen. Sind wir dagegen in einem Lava-Level unterwegs, dann kann es nicht schaden, mit unserem Flugdrachen souverän über die heißesten Stellen zu segeln. Die ganze hübsche Welt von *Shadowcaster* wird in einem großen und variablen 3-D-Bildschirmfenster dargestellt, alle Gegner wandern hübsch animiert durch die Gegend. Zusätzlich sind am Bildschirmrand einige Icons verteilt, mit denen wir die Waffen und andere Gegenstände benutzen können. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm eine komfortable Karte aller Level mit, auf der auch gleich alle wichtigen Stellen markiert werden. *vw*

FAZIT

Eine originelle Mischung aus Action- und Rollenspiel. Auch für Einsteiger hervorragend geeignet.

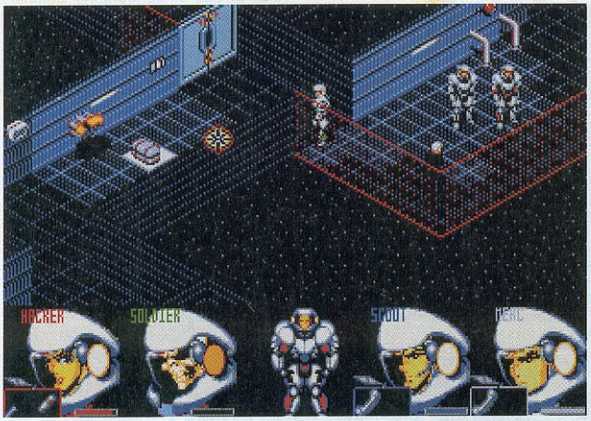
Profis werden durch das einfache Rätsel- und Leveldesign deutlich unterfordert

Info

Name:	Shadowcaster
Hersteller:	Electronic Arts
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM
Grafikdarstellung:	3-D
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	Solocharakter
Automapping:	Ja

Schattenspiele

Shadoworlds

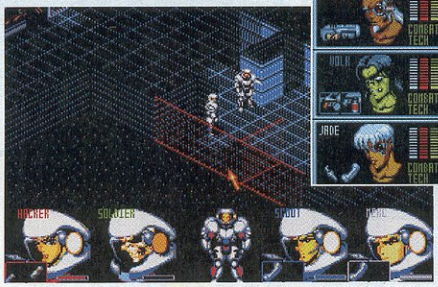


Im Dunkeln ist gut munkeln: Unser Elite-Quartett im Vormarsch

Das nächste Jahrtausend hat in *Shadoworlds* bereits begonnen. Die Völker der Galaxis lebten noch nie so glücklich miteinander wie zu dieser Zeit und niemand denkt auch nur an Krieg. Trotzdem unterhält die Regierung im entlegendsten Teil der Milchstraße, auf Magna 6, eine streng geheime Waffenfabrik, die so geheim ist, das selbst die Regierung nichts davon weiß – aber Vorsorge schützt vor zukünftigem Streß mit Aliens. Unglücklicherweise bricht der Funkkontakt zu Magna 6 ab und die vier Mannen der "Personal Guards", der einzigen und somit besten Polizeitruppe, werden zum Planeten entsannt, auf daß sie der Sache auf den Grund gehen. Bei Ankunft wird das Quartett mit Monstern aus der nächsten Dimension konfrontiert, die auf Magna 6 gerade ein Party geben und vergessen haben, unsere vier Helden einzuladen. Diese sind natürlich stinksauer und greifen zur Wumme ...

Info

Name:	**Shadoworlds**
Hersteller:	**Krisalis**
Systeme:	**Amiga, Atari ST, MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**Isometrisch**
Kampfsystem:	**Automatisch**
Party:	**Vier**
Automapping:	**Nein**
Besonderheiten:	**Licht und Schatten aus Spielelementen**



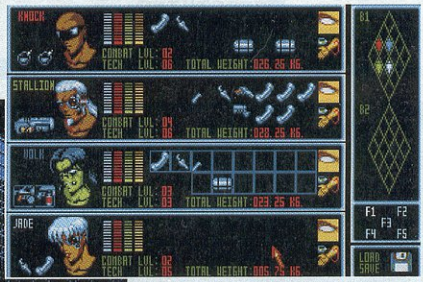
Isometrie wie nie: Laufen wir hinter eine Wand, wird diese durchsichtig

Hier beginnt *Shadoworlds*, das Science-fiction-Sequel zu *Shadowlands*. Zuerst schustert Ihr Euch die vier Wunschkandidaten zusammen und dürft dabei nach verschiedenen Gesichtspunkten aussuchen. So warten besonders kampftüchtige aber stockdumme Roboter, superintelligente aber schwächliche Mutationen oder Allround-Charaktere im Hangar. Nachdem Ihr Euch die eigene Party ganz nach Belieben zusammengestöpselt habt, geht's in die Schattenfabrik. Wie im Vorgänger steuert Ihr die Charaktere entweder einzeln oder in Grüppchen via Maus durch die isometrisch dargestellte Welt. Auf Knopfdruck wird die Party aufgeteilt, was bei diversen Rätseln sogar unumgänglich ist, denn die Aktionen der Charaktere müssen des öfteren kombiniert werden. Die Formation Eurer Truppe wird ebenfalls via Mausdruck ausgewählt.

In der besetzten Fabrik umgibt Euch dasselbe Wechselspiel zwischen Licht und Schatten, wie in *Shadowlands*. Die Dungeons sind nur spärlich ausgeleuchtet und lassen sich lediglich mit den Lämpchen im Helm eines jeden Charakters ausleuchten. Einige Puzzles basieren gar auf Lichterscheinungen und lassen sich nur mit Hilfe von Lampen lösen.

Aufspalten erwünscht: Das Einsatzkommando darf gesplittet werden

Trefft Ihr auf etwaige Gegner, werden diese per automatischem Kampf niedergestreckt. Die Art der Bewaffnung und die Attribute Eures Helden sind dabei natürlich von herausragender Bedeutung. Leider gibt's für die Kämpfe keinerlei Experience Points – Eure Mannen können also nicht befördert werden. Als Ausgleich finden sich im Spiel allerlei Ausrüstungsgegenstände, die Euch in späteren Levels von großem Nutzen sind. Natürlich findet Ihr auch fette Waffen, wie Laser oder Particle-Kanonen, die jedoch aus Einzelteilen zusammengebaut werden müssen und auch nur begrenzte Munition aufweise. Hitpoints werden mit entsprechenden Stimulanzen oder Medi-Packs wiederaufgefüllt. Natürlich lassen sich Eure Mannen ohne Pause füttern oder gar mit Drogen und Aufputschmitteln vollstopfen. Vorräte und Munition lassen sich dabei an sporadisch vorkommenden Maschinen auffüllen. Sind Eure Leute allerdings zu erschöpft, steht ein Schläfchen an, bei dem der ohnehin ständig knappe Mageninhalt rasend schnell geringer wird – Hitpoints bauen sich allerdings wieder auf. In der Zwischenzeit darf der Spielstand gespeichert werden. *kn*



Der Gegenstand aus Feindeshand: Im Inventory nehmen wir unsere Charaktere unter die Lupe

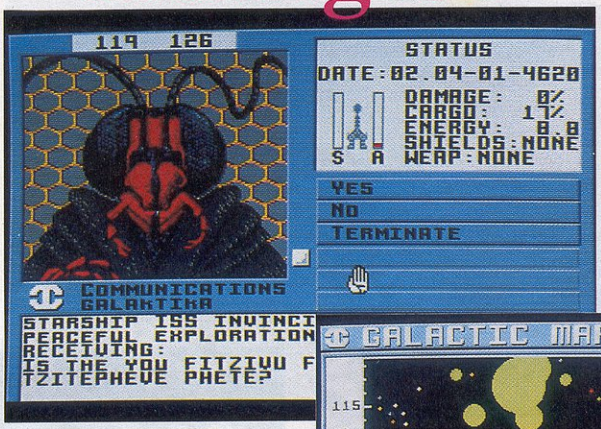
FAZIT

Beeindruckende Licht-Schatten-Effekte in einer fetzigen High-Tech-Cyber-Welt, angenehme Rätsel und die innovative Steuerung sorgen für gepflegte Rollenspiel-Atmosphäre.

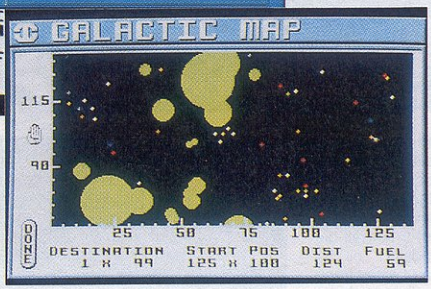
Leider keine Zaubersprüche, kein Automapping und kein beinflußbares Kampfsystem. Auch Experience-Points und Rüstungen suchen wir vergeblich.

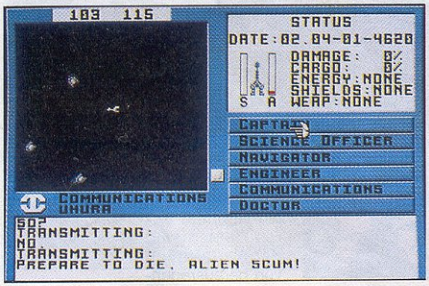
Klaatu Varata Niktu

Starflight 1



Alien bitte melden: Kontakte mit fremden Rassen laufen nicht immer friedlich ab





Der aktuelle Raumsektor wird in einem kleinen Bildschirmausschnitt dargestellt (oben)

Alle Schiffstationen werden getrennt aufgerufen und gesteuert (links)

Sternzeit 41294.5. Wir haben die alte Erde gefunden! Die Heimat unserer Vorfahren liegt endlich im Erfassungsbereich der Scanner und Sensoren. Meine Mannschaft schweigt ergriffen. Was wird uns erwarten, wenn unser Shuttle landet? Wird man uns freundlich empfangen oder müssen wir uns wieder zum Kampf stellen?

Vernünftige Science-fiction Rollenspiele sind so selten wie schwarze Löcher im Universum. Neben SSIs *Buck Rogers*-Reihe und Paul Reiches *Star Control* Rollenspiel-Strategie-Mixtur kann man nur Binary Systems *Starflight* vorbehaltlos empfehlen. Obwohl dieses Ausnahmeprogramm bereits acht Lichtjährchen auf dem Raumbuckel hat, ist bis heute noch kein ernstzunehmender Konkurrent gestartet. Das Spielsystem ist so einfach wie genial: Wir steuern eine Rakete quer durch die Galaxis und erleben so ziemlich jedes Abenteuer, das man sich ausdenken kann. Damit der Raumtrip nicht so einsam wird, hat man uns einige Besatzungsmitglieder gegönnt, die wir auf der heimischen Station anwerben dürfen. Insgesamt müssen wir sechs Stationen der Privatrakete mit möglichst fähigen Raumfahrern besetzen. Zur Wahl stehen vier interstellare Rassen und besonders fähige Arbeits-Androiden. Diese Blechmänner haben allerdings einen entscheidenden Nachteil: Im Gegensatz zu den humanoiden und außerirdischen Rassen kann man sie nicht trainieren lassen, das heißt sie können ihre Fähigkeiten nicht verbessern. Ist die Crew zusammengestellt, das Schiff beladen und mit den ersten bescheidenen Waffen und Schutzschirmen ausgerüstet, starten wir ins All. Auf einer großen Karte mit über 270 Planetensystemen legen wir den Kurs fest und arbeiten als Weltraumprospektor. Mit einem kleinen Landefahrzeug besuchen wir unbekannte Planeten, tuckern über die Oberfläche und suchen dort nach wertvollen Mineralien und außerirdischen Lebensformen. Entdecken wir einen Planeten, der sich als menschliche Siedlung eignet, gibt's eine extra dicke Prämie von der Raumbank. Sobald alle Lagerräume voll sind, geht's zurück zur Heimatbasis, wo wir unsere Schätze hoffentlich gewinnbringend verkaufen. Mit dem erwirtschafteten Überschuß kauft man bessere Waffen und Triebwerke, bildet seine Leute aus oder verbessert die Effektivität des Shuttles. Ist der Raumer überholt und neu aufgetankt, darf man sich in das stationseigene Bulletin-Board einloggen und die neuesten Nachrichten aufschnappen. Hat man die ersten Raumsprünge heile überstanden, kann man sich weiter ins Unbekannte wagen und kontakt mit außerirdischen Rassen aufnehmen. Schon bald merkt man, daß im Kosmos etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Ganze Planetensysteme verwandeln sich in unbewohnbare Atomhöllen und eine unbekannte Rasse macht uns das Leben schwer. Um hinter die Geheimnisse zu kommen, müssen wir eifrig Informationen sammeln und heiße Raumgefechte mit den Weltraumfieslingen austragen.

Orientiert man sich gerade nicht auf der Übersichtskarte, dann wird ein unterschiedlich großer Ausschnitt des aktuellen Raumsektors geboten. Dringen wir in ein System vor, erscheinen alle Planeten auf ihren astronomisch korrekten Bahnen – Die Planetenoberflächen erscheinen aus der Vogelperspektive. Jede Station unseres Schiffes verfügt über einen kleinen Extrabildschirmausschnitt, auf dem wir alle relevanten Aktionen aktivieren können. So kann der Ingenieur über den Zustand des Schiffes informieren, der Mediziner kümmert sich um den Gesundheitszustand der Besatzung und der Kommunikations-Offizier tritt mit anderen Rassen in Kontakt. Vom jeweiligen Trainingsstand hängt es dabei ab, wie effektiv die einzelnen Stationen bedient werden.

Wer nach langer Spielzeit den ersten Teil gelöst hat, kommt übrigens in *Starflight 2* noch einmal auf seine Rollenspiel-Kosten. *vw*

FAZIT

Extrem dichte und spannende Story. Stark motivierende Aufbesserung der Schiffs- und Charakterwerte. Gehört als Klassiker in jede Sammlung.

Grafik und Sound entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard.

Info

Name:	**Starflight**
Hersteller:	**Binary Systems/ Electronic Arts**
Systeme:	**Amiga, Atari ST, MS-DOS, C64**
Grafikdarstellung:	**3-D, Vogelperspektive**
Kampfsystem:	**Echtzeit**
Party:	**Sechs**
Automapping:	**Nein**

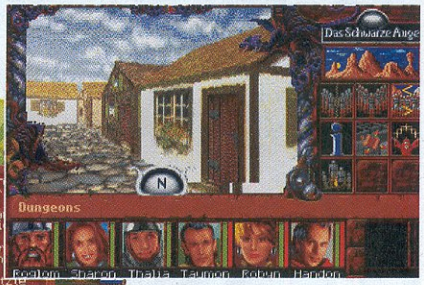
Black is beautiful

Das schwarze Auge: Sternenschweif

Nimm mich: Die Damen haben nichts Böses im Sinn

Das Spielgeschehen ist, im Gegensatz zum Vorgänger, zwar immer noch in der 3-D-Perspektive zu sehen, die diesesmal jedoch flüssig scrollt, zoomt und dreht. Ähnlich Origins *Ultima Underworld* dürft Ihr dabei natürlich auch nach oben und unten sehen. Dieses 3-D-System kommt in Städten und Dungeons zur Anwendung. Reist Ihr übers Land, wird, wie im Vorgänger, eine Landkarte eingeblendet, auf der Ihr via Mausklick durch die Gegend rammelt. Trefft Ihr auf Personen oder Sehenswürdigkeiten, wird ein Fenster geöffnet, das Euch das nähere Betrachten ermöglicht. Mit Personen darf dabei meist ein Plausch abgehalten werden, wobei die wichtigsten Informationen und Missionen in Euer Tagebuch geschrieben werden. Eventuelle Heldenbriefe dürfen sogar ausgedruckt werden. Auf dem Weg durch die 3-D-Labyrinthe begegnet Euch natürlich das eine oder andere Monstergrüppchen, das via Rundenkampf neutralisiert wird. Dabei schaut Ihr auf den isometrisch dargestellten Kampfschauplatz und verteilt auf Bewegungspunkten basierende Aktionen an Eure Mannen. Diese dürfen sich demnach an strategischen Positionen bewegen oder einfach angreifen. Wer will kann auf den automatischen Computerkampf umschalten. Damit Ihr Euch nicht verlauft spendierte Attic dem *Sternenschweif* ein Automappingsystem, das sich gewaschen hat. Es zeigt die Umgebung äußerst detailliert an und läßt sich sogar heraus- oder hereinzoomen. Natürlich dürft Ihr die Karten auch beschriften. *kn*

Zoom mich: Die Stadt im 3-D-Fieber. Vertrau mir: Der Wanderer gibt wichtige Hinweise (links).



Das bekannteste und beliebteste Rollenspielsystem aus deutschen Landen ist zweifellos *Das schwarze Auge*. Nach Attics 1992er Umsetzung für Computersysteme kommt dieser Tage der zweite Teil namens *Sternenschweif* in die Läden. In Aventurien ist mal wieder die Hölle los und Ihr plumpst mit Eurer Party geradewegs in eine wichtige Entscheidungsphase. So bekommt Ihr nämlich drei Aufträge, von denen Ihr einen natürlich priorisieren müßt. Als erstes wäre da der Salamanderstein, der den Frieden zwischen Elfen und Zwergen herstellen soll. Ihr sollt diesen natürlich für das Elfenvolk finden und zum Zwergenkönig schaffen. Im zweiten Auftrag sollt Ihr den Salamanderstein für einen verkappten Händler besorgen und in der dritten Mission geht's um die sagenhafte *Sternenschweif*-Axt. Nach dieser sollt Ihr Euch ebenfalls auf die Suche machen. Ihr stolpert also mit Eurer vorher zusammengeschraubten sechsköpfigen Party in den zweiten Part des beliebten deutschen Brettrollenspiels und erkundet ein riesiges Areal voller verwunschener Städte und seltsamer Bewohner. Dabei wurde die Brettspielversion so gewissenhaft wie möglich adaptiert. Sowohl die Anzahl, als auch die Art der Skills, Berufe und Charakterwerte sind uns aus dem Original bekannt.

Info

Name:	**Das schwarze Auge: Sternenschweif**
Hersteller:	**Attis/Fanpro**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D-scrollend in Dungeons und Städten, Isometrisch im Kampf, Landkarte bei Reisen**
Kampfsystem:	**Rundenkampf**
Party:	**Sechs**
Automapping:	**Ja**
Besonderheiten:	**Editierbares und detailliertes Automapping, aufspaltbare Party**

FAZIT

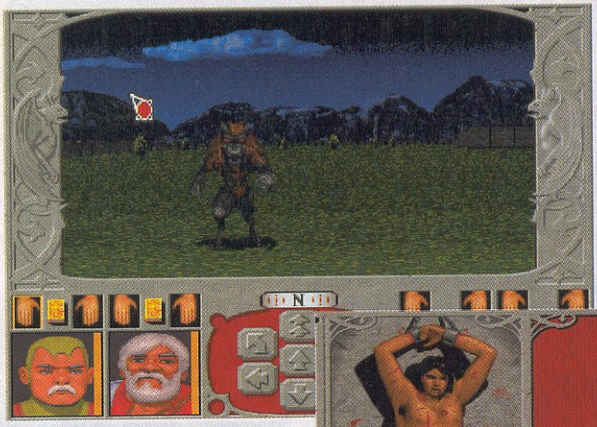
Schönes Rollenspiel aus deutschen Landen mit flüssiger 3-D-Grafik und durchgestyltem Kampfsystem. Geniales Automapping.

Für Anfänger nicht unbedingt empfehlenswert. Dank der 3-D-Grafik nur auf flotten Rechnern sehr gut spielbar.

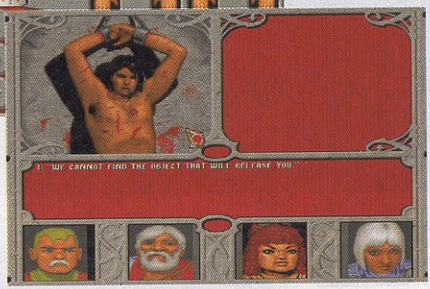
Mit Kreuz und Knoblauch

Ravenloft

Strahd's Possession



Blutsauger in 3-D: In *Ravenloft* bewegt Ihr Euch durch scrollende AD&D-Welten (rechts und unten)



Angebissen und nicht aufgegessen: Ein Gefangener bittet uns um Hilfe

Zähne wollen gepflegt sein, Blutsaugerzähne erst recht. Und da ein Vampir ständig am Beutel hängt oder, noch lieber, seine extrafeinen Eckzähne in holde Jungfrauen und nicht mehr ganz so jungfräuliche Zimmermädchen schlägt, ist der Zahnarzt für den gemeinen Vampir genauso unentbehrlich, wie die Leber für die Wurst. Und so sollte es im Lande Ravenloft, zwischen Kartakass und Barovia, Zahnärzte wie Sand am Strand geben. Doch fehlgelegen – kein einziger Oralchirurg traut sich nach Barovia, seit Lord Strahd von Zarovich, Herrscher über Barovia, die letzten Zahnklempner in einer sehr schlechten und zugegebenermaßen unüberlegten Laune zum Abbiß freigab. Seit dieser denkwürdigen Zeit plagt Karies die Beißerchen und Stomatologie-Videos sind der Renner, um in die künstliche (zahnheile) Welt zu entfliehen. Als auch den großen Lord Strahd der Schmerz plagt, entschließt sich dieser für eine besondere Bosheit: In einer Nacht- und Nebelaktion klauen Strahd's Schergen das magische Amulett des braven Lord Dhelt. Dank der ungeheuren Macht des Amuletts scheinen die Probleme in Barovia und vor allem die Zahnschmerzen der Einwohner zu verschwinden. Doch die wahren Probleme beginnen erst jetzt, denn nun kommt Ihr ins Spiel, um im Auftrage Lord Dhelts das Kukident-Amulett wieder an den, mittlerweile zahnschmerzgeplagten, Originalbesitzer zurückzuführen.

SSI's *Ravenloft* prangt sicherlich die originellste Story der letzten Jahre an, aber trotzdem geht's im gleichnamigen Computerrollenspiel nach festen AD&D-Regeln zur Sache. Zwar stoßen wir endlich nicht mehr auf böse Drachen und holde Prinzessinnen, wie in den "Dragonlance"- oder "Forgotten Realms"-Szenarien, aber bis auf ein paar neue Zaubersprüche und Unholdgattungen braucht sich der AD&D-Freak nicht umzustellen. Zu Beginn sucht Ihr Euch wie immer die passende Party, diesesmal ist es ein Quartett, zusammen und wählt dabei aus den üblichen Rassen und vergebt die bekannten Klassen. Einmal im Spiel bekommen SSI-Fans zunächst einen tüchtigen Schreck: "Huch, das ist ja ein 3-D-Dungeon, wie in *Ultima Underworld*". Bingo! SSI hat's auch endlich geschafft. Mit der Maus schiebt Ihr Eure Knoblauchvertreter durch die scrollenden Dungeons oder Landstriche und verprügelt eventuelle Angreifer in echter Echtzeit. Ein Klick auf die Waffe eines Charakters genügt, um ihn in eine Kampfmaschine zu verwandeln und prompt läßt er die Keule auf des Feindes Näschen hämmern. Doch natürlich werden nicht nur Werwölfe, mutierte Hauskatzen und geifernde Ghoule zerhackt, sondern auch Rätsel gelöst, die allein rasches Konzentrationsvermögen, ein gute Auffassungsgabe und ein nicht geringes Maß an Intelligenz voraussetzen. Trefft Ihr auf NPC's (Nicht-plagende-Charaktere), darf mit ihnen ein Plausch gehalten werden, wobei eventuelle Antworten vorgegeben werden und nur noch angeklickt werden. Allen Orientierungslosen hilft *Ravenloft* mit einem hübschen Automappingsystem, auf dem sich extrem Orientierungslose auch Notizen machen und das sich Leseratten ausdrucken dürfen. *kn*

Es geht um die Blutwurst: Eine Botschaft streckt uns Informationen vor.

FAZIT

Nettes AD&D-Rollenspiel mit ansprechender Story und flotter Spielbarkeit. Hübsche Grafik in 320x400 Pixeln und tolles Automapping.

Weniger akzeptables Echtzeitkampfsystem. Auf langsamen Rechnern zu träge.

Info

Name:	Ravenloft: Strahd's Possession
Hersteller:	SSI
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM
Grafikdarstellung:	3-D-scrollend
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	Vier
Automapping:	Ja
Besonderheiten:	beschriftbares Automapping

Der Exorzist

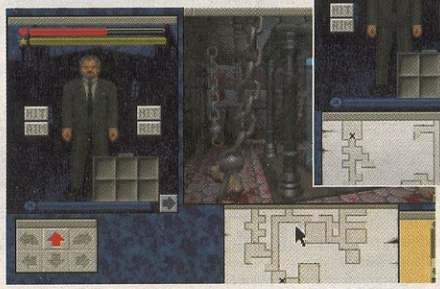
The Legacy

Charakterstark: Per Mausklick werden Euch die Charakterwerte angezeigt

Vor einigen Jahren schwörten eingefleischte Adventurespieler auf die Textabenteuer der US-Softwarefirma Infocom. Auch heute noch gelten die Klassiker der Spielegeschichte bei Kennern als besondere Schmuckstücke und werden im Spieleschrank mit besonderer Sorgfalt aufbewahrt. Seinerzeit setzten die Infocom-Spezialisten auf Sprachwitz und ausgefeilte Storys statt auf furiose Grafiken oder voluminöse Soundtracks. Nur eine einzige andere Company konnte den Infocom-Spielen damals in Sachen Qualität Paroli bieten: Die britische Firma Magnetic Scrolls um Frontfrau Anita Sinclair. Nach dem Niedergang der Textspiele war es jedoch eine lange Zeit extrem ruhig um Magnetic Scrolls. Erst letztes Jahr meldete sich die Magentic Scrolls-Crew mit einem neuen Programm endlich wieder zu Wort: *The Legacy*.

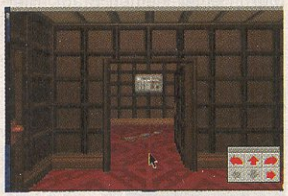
Mit *The Legacy* kehrte Magnetic Scrolls dem Adventuregenre vorerst den Rücken und stieg auf den, mit Volldampf vorbeibrausenden, Rollenspielzug. Mit Rückblick auf die illustre Vergangenheit, gaben sich die Programmierer nicht damit zufrieden einfach nur ein "herkömmliches" Rollenspiel zu veröffentlichen. Es sollte schon etwas Besonderes sein. Schon die Hintergrundgeschichte ist relativ ungewöhnlich. Anstatt ein Fantasy-, oder Sf-Rollenspiel zu entwickeln, stürzten sich die Designer auf ein relativ frisches und unverbrauchtes Thema: Dem Horror-Genre. Als Erbe eines prächtigen Hauses in Neuengland wollt Ihr natürlich Euren Besitz in Augenschein nehmen. Dummerweise geht es in dem Anwesen nicht mit rechten Dingen zu: Haufenweise Monster, Gespenster, Zombies und andere übersinnliche Kreaturen tummeln sich in dem Haus. Eure Aufgabe ist es, nicht nur den Untrieben der Untoten mit Waffen wie Flammernwerfern, MGs, Pistolen oder PSI-Kraft, ein Ende zu bereiten, sondern auch wieder lebend aus dem Haus zu kommen. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch einen vorgefertigten Charakter aus, oder entwerft einen eigenen Helden. Dazu können Bonuspunkte auf verschiedene Charakterwerte verteilt werden. Später im Spiel, wenn Ihr Erfahrungspunkte gesammelt habt, können die Experience-Points wiederum dazu verwendet werden, einzelne Werte oder besondere Fähigkeiten Eurer Figur zu stärken.

Schleimbeutel: Ein Monster schlurft durch die Gänge unserer Erbhütte



Kettenkunst: Was mag wohl in diesem Raum passiert sein

Aber nicht nur, daß das Horror-Genre relativ ungewohnt für ein Rollenspiel ist, auch technisch griffen die Magnetic Scrolls-Designer kräftig in die Trickkiste. So ist beispielsweise die komplette Benutzeroberfläche von *The Legacy* dem Vorbild Windows entlehnt. In einem Fenster seht Ihr die Umgebung in 3-D-Grafik, in einem anderen Fenster gibt's eine Karte, in einem dritten die Charakterübersicht, in einem vierten Beschreibungen der Räume, und so weiter. Jedes Fenster läßt sich außerdem stufenlos in der Größe einstellen: Einige Spieler machen alle Infofenster auf und drapieren diese um das 3-D-Window, andere Exorzisten beschränken sich auf ein einzelnes großes Fenster mit der Umgebung. Ein weiteres Technoschmankerl sind die Grafiken: Alle Gänge und auftauchende Monster sind in einem aufwendigen 3-D-Grafikverfahren erstellt worden. Der Nachteil liegt auf der Hand: Die Ladezeiten von *The Legacy* sind unerträglich lang. Nur wer genügend Speicher frei hat, um einen Festplatten-Cache zu installieren, kommt zügig durch das Geisterhaus. *mh*



Fensterln leicht gemacht: Die einzelnen Fenster lassen sich bis auf Bildschirmgröße aufziehen

Info

Name:	**The Legacy**
Hersteller:	**Microprose**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D**
Kampfsystem:	**Echtzeit**
Party:	**Solocharakter**
Automapping:	**Ja**
Besonderheiten:	**Fenster lassen sich in der Größe varrieren**

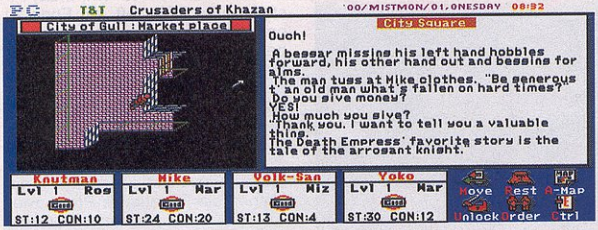
FAZIT

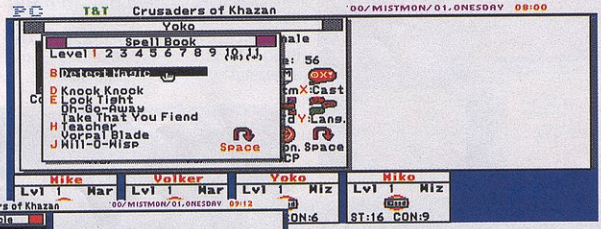
Unverbrauchtes Genre. Ausgefeilte Fenstertechnik und schmucke Grafiken. Automapping. Umfangreiches Skillsystem. Gehaltvolle Story und knackige Puzzles.

Ladezeiten ohne Platten-Cache extrem lang. Trotz toller Grafiken sind die Monsteranimationen relativ dürftig. Der Schwierigkeitsgrad im späteren Verlauf des Spiels gewaltig hoch.

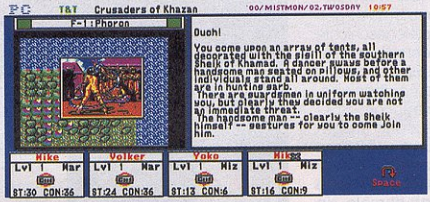
Schön durch Fenster

Tunnels & Trolls





***Windows* läßt grüßen: Die komplette Benutzeroberfläche ist auf Fenster und Menüs aufgebaut**



Passiert etwas Besonderes, wird eine kleine Grafik und der passende Text dazu eingeblendet

Fast jede Rollenspielfirma, die etwas auf sich hält, hat eine Haus & Hof-Marke. Bei Origin ist die *Ultima*-Serie das Aushängeschild, Sir-Tech brilliert durch *Wizardry* und New World Computing schickt die *Might & Magic*-Reihe ins Rennen. Kaum haben sich die Hauptspieleserien unter der Fangemeinde einen prächtigen Namen verdient, versuchen die meisten Firmen sich ein zusätzliches Standbein zu schaffen (wie Origin mit *Underworld*). So kehrten Ende 1990 die *Might & Magic*-Macher ihrer Stammreihe vorerst den Rücken und zückten mit *Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan* ein weiteres Rollenspielass aus dem Ärmel. Im Test der *POWER PLAY*-Ausgabe *1/91* sparten wir nicht mit überschwenglichem Lob für das neue New World-Spiel. Trotz fetter Wertungen und weltweitem Kritikerlob blieb die *Tunnels & Trolls*-Reihe kommerziell ein Flop, nach dem ersten Spiel war Schluß. Eigentlich recht unverständlich: Denn *Crusaders of Khazan* fuhr zur damaligen Zeit mit einer ganzen Reihe spielerischer Feinheiten auf, und brauchte sich in Sachen Tiefgang und Atmospäre selbst hinter der Konkurrenz eines *Ultima* nicht zu verstecken.

Mit vier, aus je vier Rassen und Klassen, selbstgebastelten Charakteren startet Ihr Eure Erkundungstour in einer kleinen Stadt. Hier könnt Ihr Euch an die Benutzerführung gewöhnen, Euch in Läden mit Gegenständen eindecken und im Startlabyrinth die Charaktere für künftige Abenteuer stählen. Kämpfe werden in einem taktischen Rundenkampf ausgetragen, ein Automapper zeichnet automatisch Karten mit. Die Aufgabe: Eine böse Zauberin finden und besiegen. Soweit bietet *Tunnels & Trolls* nichts Ungewöhnliches. Die Tücke – besser die spielerischen Details – stecken, wie so oft, im Detail: So werden Charaktere im Kampf eventuell bis zur Invalidität verletzt – mit allen Konsequenzen. Ein Held, dem eine Hand fehlt, kann keinen Bogen mehr spannen, oder zum Schwert kein Schild mehr tragen. Glücklicherweise können fehlende Gliedmassen beim lokalen Arzt durch neue ersetzt werden. Allerdings mit Einschränkungen: Habt Ihr beispielsweise einen Menschen, dem ein Arm fehlt, kann Euch der Doktor ersatzweise einen Orkarm verkaufen. Dummerweise sinkt dann der Charismawert des betreffenden Charakters um ein paar Punkte. Weitere Details: Einen Tag- und Nachtzyklus (wichtig beim Einkaufen, da die Geschäfte schließen) und Jahreszeiten (behindern das Reisen, Nahrungsmittel werden im Winter teurer).

Zu sehen ist das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Passiert etwas Besonderes, wird ein kleines Bild eingeblendet, und im Textfenster scrollen einige erklärende Worte vorbei. Gesteuert wird am bequemsten mit der Maus. Menüs und Fenstertechnik erleichtern dabei die Bedienung erheblich. Kurzum: Wenn Ihr noch in einer verstaubten Ecke Eures Softwarehändlers ein *Tunnels & Trolls* entdeckt, solltet Ihr zuschlagen. *mh*

Ob in freier Wildbahn, wie auf diesem Bild...

...oder im Dungeon: Gekämpft wird rundenweise im Taktikmodus

FAZIT

Exquisite Benutzerführung. Tolle Story und dichte Atmosphäre. Starterdungeon zum Einstieg. Spartanische aber stimmungsvolle Grafiken. Liebenswerte Details. Viel Humor.

Nur in Englisch. Hoher Schwierigkeitsgrad trotz Starterdungeon. Keine Soundkartenunterstützung. Technisch nicht mehr zeitgemäß.

Info

Name:	**Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan**
Hersteller:	**New World Computing**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**Vogelperspektive**
Kampfsystem:	**Runden**
Party:	**Vier**
Automapping:	**Ja**
Besonderheiten:	**Ungewöhnliche Fenstertechnik**

Quantensprung

Ultima 6

The False Prophet

Da lacht der Lord: Mit British auf hoher See

In der Computerunterhaltungsbranche vergeht die Zeit besonders schnell. Fiel uns vor knapp drei Jahren beim Anblick von *Ultima 6* vor Staunen das Schwert aus der Hand, wirkt das Programm aus heutiger Sicht bereits leicht antiquiert. Sei's drum: Der damalige Technologiesprung war in jedem Fall gewaltig und für viele Fans der Serie zählt der sechste Teil immer noch zu den heimlichen Höhepunkten der Serie.

Schon die traumhaft schöne Introsequenz stimmte elegant auf das Rollenspielfest ein, das uns anschließend erwarten sollte. Auch im sechsten Teil verzichtet Oberdesigner Gariott natürlich nicht auf einen tüchtigen moralischen Überbau. Nur leider sind seine Schreine der Tugenden diesmal von seltsamen Wesen, Gargoyles genannt, besetzt. Zu allem Überfluß sind diese Monster aus der Unterwelt des Landes extrem aggressiv und greifen die übrigen Einwohner von Britannia ohne Warnung an. Unsere vorrangige Aufgabe besteht nun darin, die Hintergründe für diese Aggressivität aufzudecken und die Gargoyles möglichst zu befrieden.

Natürlich werden wir neben diesem Hauptplot noch mit zahlreichen Nebenschauplätzen und Zusatzmissionen verwöhnt. Wer das komplette Spiel sehen will und alle Aufgaben lösen möchte, der wird für Wochen auf das Beste unterhalten. Während wir in den Vorgängerproduktionen als Party-Icon unterwegs waren und auch alle Handlungsorte nur als Icons auf einer Übersichtskarte erschienen, wird in *Ultima 6* ganz Britannia im gleichen Maßstab dargestellt. Der erste Eindruck ist deshalb schier überwältigend. Ein Spiel mit ähnlichem Detailreichtum hatte es bis dahin noch nicht gegeben. So ist z.B. jeder Haushaltsgegenstand an seinem Platz, unsere Figuren können alles anfassen und einstecken. Die zahlreichen Personen im Spiel scheinen ein Eigenleben zu führen. Tagsüber arbeiten sie auf den Feldern, nachts liegen sie im Bett, die Geschäfte sind geschlossen und in der Dorftaverne singt der Barde. Mit jedem dieser Leute können wir uns unterhalten, handeln oder um wichtige Informationen feilschen. Beizeiten schließt sich auch jemand unserer Party an oder verläßt sie wieder. Wir können zwar bis zu acht Charaktere steuern, aber nur eine Figur selbst erschaffen – alle anderen führen ihr Eigenleben. Wollen wir ein Pläuschchen mit den Einwohnern von Britannia halten, tritt ein recht gelehriger Parser in Aktion. Auf Wunsch werden alle Schlüsselwörter, auf die andere Figuren reagieren, extra hervorgehoben, was die Rätselarbeit doch deutlich erleichtert. Hier kommt übrigens immer noch die Tastatur zum Einsatz, sonst wird das komplette Spiel mit Hilfe von zehn Icons gesteuert, die klickbereit am unteren Bildschirmrand untergebracht sind. So können wir unsere Mannen und Maiden etwa zum Kampf animieren, eine Konversation führen oder mit Gegenständen hantieren lassen. Für jede Spielfigur wird natürlich ein extra Inventory-Bildchen geboten, auf dem wir neue Waffen bereitmachen können und unsere Schutzbefohlenen ordentlich anziehen dürfen. Ein ganz besonderer Leckerbissen ist das Magiesystem. Während bei Produkten von der Konkurrenz meist ein Vorrat magischer Energie ausreicht um einen saftigen Feuerball zu fabrizieren, heißt es bei *Ultima 6* ersteinmal frische Kräuter sammeln. Für jeden Zauber benötigen wir ein dickes Zauberbuch, diverse Essenzen und magische Elemente – einen ausreichenden Vorrat hält jeder Magie-Shop bereit. *vw*

Vielversprechend: Die Dame läßt sich nicht lange bitten

Vas Wis Ylem: Danke für das Feuer

Info

Name:	Ultima 6 – False Prophet
Hersteller:	Origin/ Electronic Arts
Systeme:	MS-DOS, Amiga
Grafikdarstellung:	Vogelperspektive
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	bis zu acht
Automapping:	Nein

FAZIT

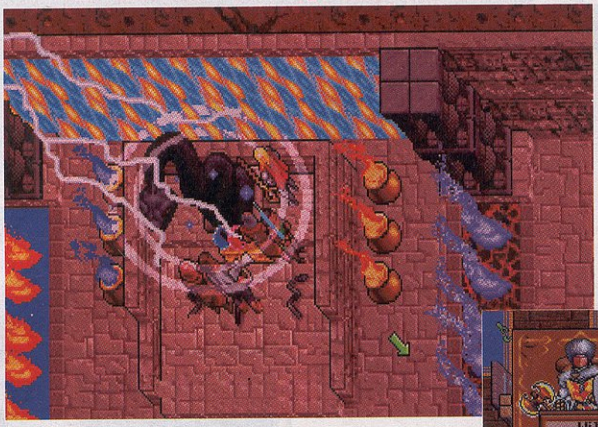
Eine wahre Fundgrube an Ideen, Spielwitz und Detailreichtum. Ungewöhnliche Story mit überraschender Wendung.

Steuerung der Figuren etwas umständlich. Leicht nervende Tastaturarbeit bei den Gesprächen.

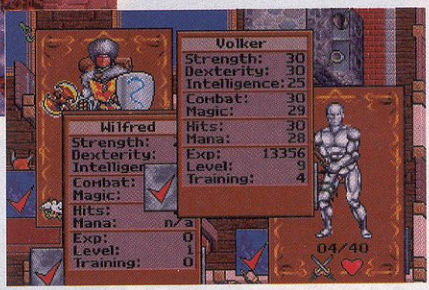
British go home!

Ultima 7

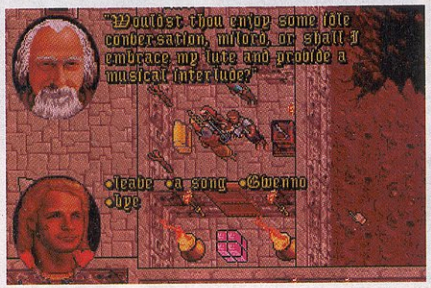
Teil 2: Serpent Isle



Weg mit dem Guardian: Das Dimensionstor wird zugemauert



Fenstertechnik: der Avatar in seiner ganzen Pracht



Sprich mit mir! Die Gestalten sind sehr mitteilungsbedürftig.

Mit *Ultima 7 – The Black Gate* schlug Origin nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich ein neues Kapitel in der ewigen Avatar-Saga auf. 200 Jahre sind seit unserem letzten Besuch im Fantasyland Britannia vergangen. Die ehemals aggressiven Gargoyles sind längst seßhaft geworden und arbeiten mit den Menschen zusammen. Trotzdem hat Lord British allen Grund die königliche Stirn zu runzeln. Im nur scheinbar friedlichen Britannia macht sich eine seltsame Sekte breit, die schon bald viel Zulauf vom einfachen Volk erhält und deren Ziele anfangs noch unklar sind. Gleichzeitig kommt es in den Dörfern und Städten vermehrt zu grausamen Ritualmorden, für die es keine Erklärung gibt. Zu allem Überfluß verbreitet die "Bruderschaft" überall, daß Lord Britsh hochheilige Tugenden nicht der Weisheit letzter Schluß sind und durch neue moralische Werte ersetzt werden müssen. Das alles kann natürlich nicht gut gehen. Wir betreten deshalb beherzt das nächste Dimensionstor um unseren alten Kumpeln in der Gestalt des Avatars unter die Arme zu greifen. Alles geht gut, und wir legen nicht nur der "Bruderschaft" fürs erste das schmutzige Handwerk, sondern verhindern auch, daß eine Wesenheit, genannte "The Guardian" nach Britannia vordringt. Doch schon dräut neues Unheil. Der Chef der Sekte, Batlin, verschwindet mit ein paar Getreuen in eine andere Dimension und bastelt dort an einem neuen Zugangstor für den "Guardian". Diese "Serpent Isle" ist der Schauplatz für den zweiten Teil von *Ultima 7*.

Auch auf diesem Eiland müssen wir nicht auf unsere alten Bekannten verzichten – Iolo, Shamino und Dupre werden kurzerhand mitgebeamt. Wie bereits im Vorgänger kommen wir auch hier völlig ohne Icons und Steuerungssymbole aus. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. Je nach gedrückter Taste bewegen wir unsere Truppe unterschiedlich schnell durch die scrollende Landschaft, kämpfen, benutzen Gegenstände oder führen ein Gespräch. Plauderstunden laufen natürlich menügestützt ab. Die Teilnehmer erscheinen als Grafik-Porträts auf dem Bildschirm, nebst einem Auswahlmenü mit zu der Situation passenden Reizwörtern. Ähnlich funktioniert das Inventory-System. Wieder müssen wir nicht den Hauptbildschirm verlassen. Einfach die Figuren anklicken und ein individuelles Fenster geht auf. So können wir uns alle Werte anzeigen lassen, in Truhen nach wertvollen Gegenständen kramen, in Büchern nach wichtigen Hinweisen forschen oder im Zauberbuch schmökern. Dieser magische Foliant ist anfangs noch relativ leer und füllt sich erst im Laufe der Handlung. Immer wenn wir eine Spruchrolle finden, kann man diese in das persönliche Zauberbuch übertragen. Gezaubert wird immer noch mit Hilfe von reichlich Zutaten, die wir ebenfalls erst besorgen müssen.

In diesem Zusammenhang müssen wir unbedingt die Datendiskette *The Silver Seed* empfehlen. Wer alle Zusatzmissionen erledigt, bekommt zur Belohnung einen magischen Ring, der automatisch für stetigen Zaubermaterial-Nachschub sorgt – eine echte Erleichterung. Des weiteren kann man dort einen magischen Schlüsselring (das Wühlen nach den passenden Schlüsseln entfällt) und eine ewige Fackel erbeuten.

Wie im ersten Teil von *Ultima 7* wird die Landschaft leicht schräg von oben gezeigt. Wenn wir ein Dungeon oder ein Gebäude betreten, wird das Dach ausgeblendet und wir haben freien Ausblick auf die detaillierte Grafikpracht. *vw*

FAZIT

Die Simulation einer kompletten Welt, in der alle Einwohner ein Eigenleben führen. Höchster Spielspaß über Monate.

Sehr komplexe und schwere Rätsel. Für Anfänger nicht geeignet

Info

Name:	Ultima 7 – The Serpent Isle
Hersteller:	Origin/ Electronic Arts
Systeme:	MS-DOS
Grafikdarstellung:	Vogelperspektive
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	bis zu acht
Automapping:	Nein

Die Höhle des Löwen

Pagan

Ultima 8

Kinoreif: So schön sah noch kein anderes Rollenspiel aus

Alles, was wir bis jetzt als Avatar erlebt haben, ist nur ein laues Lüftchen gewesen. Man erinnere sich: In unseren letzten beiden Abenteuern in Britannia haben wir dem Guardian zwei empfindliche Schlappen beigebracht. Weder in *The Black Gate* noch in *The Serpent Isle* ist es ihm gelungen, bis in unsere Dimension vorzudringen. Immer kurz vor dem Ziel haben wir ihm die Nase vor der Tür zugeschlagen und seine zahlreichen Helfershelfer vernichtend geschlagen. Soviel Monsterfrust muß gerächt werden und so holt er zum alles vernichtenden Schlag aus. Er entführt uns kurzerhand in seine gute Stube. Genauer gesagt auf den Planeten *Pagan*, der völlig unter seiner Kontrolle steht. Erschwerend kommt hinzu, daß wir diesmal mutterseelenalleine unterwegs sind. Unser alter Freund Dupre hat die Befreiung der Schlangeninsel mit dem Leben bezahlt und Iolo und Shamino blieben in Britannia zurück.

Erste Hilfe: Einige Kämpfe sind nur in der Gruppe zu schaffen

Wir landen also in einer völlig neuen Welt mit anderen Gesetzen und neuen Einwohnern. Das Land ist aufgeteilt in vier Einflußphären, die jeweils von einem Elementar-Riesen beherrscht werden. Man kann sich vorstellen, daß sich ein Feuerdämon sein Ländchen anders einrichtet als ein Wind- oder Wasserdämon. In jedem dieser vier Bereiche gibt's also reichlich für uns zu tun. Wie schon in den Vorgängerprogrammen wird auch in *Pagan* die Interaktion mit den anderen Bewohnern der Welt großgeschrieben. Ausführlichen Gesprächen kommt sogar eine Schlüsselrolle zu, schließlich müssen wir uns erst einmal auf dem unbekannten Kontinent orientieren. Die Beschränkung auf einen Solocharakter bringt technisch deutliche Vorteile. Konnte der Avatar früher nur durch die Gegend laufen, so wird er in *Pagan* erstaunlich gelenkig. Origin hat 1200 Frames an Animationen in der Figur untergebracht. Wir klettern locker an rutschigen Felswänden hoch, springen über Abgründe, schleichen uns an den Feind, holen zum Weitwurf aus und prügeln uns bühnenreif. Je nach benutzter Waffe können wir verschiedene Angriffs- und Verteidigungspositionen einnehmen oder mit Händen und Füßen zuschlagen. Dieser Echtzeitkampf wird komplett mit der Maus gesteuert. Je nachdem wo wir hinklicken, verändern sich die Aktionen des Helden. Zum Glück stellen sich uns oftmals selbständige Verbündete zur Seite und unterstützen uns im Kampf.

Möglich wird dieses neue System durch eine Veränderung der Perspektive. Betrachteten wir bisher die *Ultima*-Welten aus der Vogelperspektive, so wird *Pagan* aus einem 45-Grad-Winkel dargestellt, die Figur des Avatars ist doppelt so groß wie seine Vorgänger aus älteren Programmen. Auf das bewährte Menüsystem in Fenstertechnik müssen wir auch diesmal nicht verzichten. Kleidung und Waffen werden direkt auf einem Bild des Helden angelegt. Auch auf das Inventory-System aus Truhen, Taschen und Rucksäcken hat man nicht verzichtet. Erfreuliche Neuerung: Alle Gegenstände bleiben an ihrem Platz und müssen nicht erst sortiert werden. Akustik-Freaks müssen jetzt auch nicht mehr auf ihr geliebtes "Speech Accessory Pack" verzichten. Dort findet man zusätzliche Digi-Sequenzen und weitere Animationen. *Pagan* ist übrigens komplett in deutsch erhältlich. *vw*

Abgestürzt: Wer vom Weg abkommt, wird ein Opfer der Schwerkraft

Bescheiden: Der Avatar kommt mit drei Charakterwerten aus

Info

Name:	Ultima 8 Pagan
Hersteller:	Origin/ Electronic Arts
Systeme:	MS-DOS, Amiga
Grafikdarstellung:	Vogelperspektive
Kampfsystem:	Echtzeit
Party:	Solocharakter
Automapping:	Nein

FAZIT

Phantastische Animationen und Echtzeitkampf. Neue, fast natürliche Perspektive.

Extrem hohe Hardware-Anforderungen

Die Revolution

Ultima Underworlds 1 + 2

Underworlds 2: Yeti fleht: Schlag mich, beiß mich! Underworlds 2: In der Feuerwelt geht die Post ab (unten)

Underworlds 1: Kopf hoch – Hans Guckindieluft im Rollenspiel

Ihr steuert natürlich einen Helden, den Ihr vorher aus acht verschiedenen Klassen aussuchen dürft, auf dem Weg durch das geheimnisvolle Dungeon, um der Sache auf den Grund zu gehen und die heroische Tat des Avatars zu wiederholen. Technisch 1992 vollkommen neu, streift Ihr durch 3-D-Gefilde, die flüssig drehen und scrollen. Zudem finden wir erstmalig Kurven, Schrägen und Steigungen. Euer Held hat natürlich auch dementsprechend zu reagieren. So dürfen wir unseren Blickwinkel auch nach oben und unten verschieben und in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen oder drehen. Selbst einem zünftigen Sprung steht nichts im Wege. Damit Euch unterwegs nicht die Orientierung verlorengeht, gibt's ein feines Automapping, das sogar selbst beschriftet werden darf.

Auf dem Weg durch den Vulkan sammelt Ihr nicht nur Ausrüstungsgegenstände bequem per Mouseklick auf, sondern trefft auch auf allerlei Charaktere. Diese lassen sich via Multiple-Choice-Fragerei ausquetschen und erzählen Euch Ihre Lebensgeschichte. Doch nicht alle sind friedlich. Im Verlaufe des Spiels werdet Ihr mit zahlreichen Monstern und grimmigen Konkurrenten konfrontiert, bei denen nur noch der Hieb mit dem Säbel hilft. Gekämpft wird in Echtzeit, wobei Ihr auf Mausklick die Waffe schwingt oder mit den richtigen Runen einen kräftigen Zauberspruch ablaßt.

Knappe zwei Jährchen später, war die Zeit reif für eine Fortsetzung. Dieses Mal direkt in Britannia angesiedelt, wird in *Ultima Underworlds 2: Labyrinth of Worlds* die Festung des braven Lord British vom Guardian eingeschweißt und so liegt es allein an Euch, in den acht Parallelwelten den magischen Bann zu brechen. In Sachen Spielaufbau ist Part 2 mit dem ersten Teil identisch – die zahlreichen Neuerungen machen es jedoch zu einem Erlebnis. So ist das Grafikfenster umso größer und die verschiedenen Welten viel abwechslungsreicher. Da gibt es Eis-, Feuer- oder Psychadelic-Welten, genauso wie ein Goblin-Dorf und eine gigantische Kampfarena. Dank des riesenhaften Umfangs, der tollen Story und der unzähligen Charaktere ist *Ultima Underworlds 2* ein würdiger Nachfolger. *kn*

Underworlds 2: Der Blick ins benachbarte Schlafzimmer

FAZIT

Bahnbrechendes Rollenspielpaar mit revolutionärer 3-D-Grafik. Mischung zwischen Jump' n'Run, Adventure und Rollenspiel. Grandioses Automapping. Gigantische Story im zweiten Teil.

Leider keine Außenwelt und im ersten Teil nur ein Dungeon. Etwas magere Storysubstanz im ersten Teil.

Labyrinthe und Dungeons sind des Rollenspielers Heim. Hier darf er Orks auf die Mütze hauen, Prinzessinnen befreien und bösen Zauberern oder Drachen zeigen, woher der Wind weht. Ohne Dungeons wäre das Rollenspielerleben also nur noch halb so viel wert. Eines der bekanntesten und gleichzeitig gefürchtetsten Labyrinthe ist die "Stygian Abyss". Diese Gewölbe waren die letzte und höchste Prüfung in Origins *Ultima 4: Quest of the Avatar* und nicht wenige haben ihre Seele in diesem Gewölbe verloren. In *Ultima Underworld* spielt die "Stygian Abyss" wieder eine zentrale Rolle. Nachdem der Avatar das Labyrinth vor Jahren befriedet hat und der Abyss-Vulkan erloschen ist, gestattete Lord British, Herrscher von Britannia, die Räume zu nutzen. Eine bunte Mischung aus allen Rassen machte es sich im Vulkan gemütlich ... bis heute. Denn nun rumpelt es wieder im "Stygian Abyss".

Info

Name:	**Ultima Underworlds 1+2**
Hersteller:	**Origin**
Systeme:	**MS-DOS**
Grafikdarstellung:	**3-D scrollend**
Kampfsystem:	**Echtzeit**
Party:	**Solocharakter**
Automapping:	**Ja**
Besonderheiten:	**Selbst zu beschriftendes Automapping**

CALL AND PLAY

0281 - 31641
0281 - 31642

Papenweg 15
46487 Wesel
Ladenlokale - Softwarehouse :
46483 Wesel / Auf dem Dudel 8
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse 13 (Eröffnung 02.04.94)

Titel		Amiga	PC
A - Train	DV	74,95	84,95
Aces of the Deep			x69,95
Aces over Europe	DV		69,95
Allen 3	DA	46,95	
Alienbreed 2	DA	46,95	
Alone in the Dark 2	DV		79,95
Anstoss	DV	62,95	62,95
Archon Ultra	DV		x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95	69,95
Battle Isle 2	DV	x79,95	x79,95
Battletoads	DA	x54,95	x59,95
Beneath Steel Sky		x74,95	x77,95
Betrayal at Krond.	DV		69,95
Big Sea	DA	59,95	64,95
Bloodstone	DV		59,95
Blue Force	DV		79,95
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Bund.Manag.2.0	DV	64,95	64,95

Titel		Amiga	PC
Eishockey Manag.	DV	69,95	74,95
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	52,95	64,95
Empire Deluxe	DV		x67,95
Eye of the Storm	DA		59,95
Fantasy Empire SSI	EV		67,95
Fantasy EmpireSSI	DV		x79,95
Flugsimulator 5.0	DV		119,95
Forgotten Castles -			
Awakening	DA		x79,95
Form. One G-Prix	DA	74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV		64,95
Fury of t. Furries	DA	52,95	59,95
Gabriel Nights	DV		69,95
Globdule	DA	54,95	
Goal	DV	49,95	59,95
Goblins 3	DV	66,95	79,95
Hired Guns	DA	59,95	79,95

Titel		Amiga	PC
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	DV	x74,95	x79,95
Police Quest 4	DV		x69,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operation	DA		37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Project Terra	DV	x59,95	
Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Quest for Glory 4	EV		69,95
Quest for Glory 4	DV		x69,95
Railway Challenge	DV		64,95
Return to Zorck	DA		74,95
Sam & Max	DV		84,95
Second Samurai	DA	59,95	
Seven Cities Gold	EV		64,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		49,95
Sim Farm	DV		74,95

Titel		Amiga	PC
Wizn Liz	DA	59,95	
Winter Olympics	DA	59,95	69,95
WWF 2	DA	29,95	29,95
X - Wing	DA		79,95
B- Wing	DA		39,95
X-Wing Upgrade	DV		49,95
Zeppelin	DV	x64,95	79,95
Zool 2	DA	49,95	

Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
512KB RAM-Card	49,95
Soundblaster Pro 3.0 Stereo	nur 199,-DM

Ambermoon DV Amiga 79,95

DAS SCHWARZE AUGE 1 DV
AMIGA 69,95
PC 74,95
CD-ROM 69,95

DAS SCHWARZE AUGE 2 DV PC 79,95

Might&Magic DV
Teil 3 oder 4 oder 5
PC je 79,95

Eye of Beholder 3
DV PC 79,95

Eye of Beholder 2 DV
Amiga 57,95
PC 69,95

Rollenspiele ?

Ultima 7 Part 2 DA PC 77,95
oder Data Silver Seed 39,95

Ultima 8 DV PC x84,95

Lands of Lore DV
PC 59,95
CD-ROM 79,95

Eye of Beholder Triologie
Teil 1 bis 3 DV CD-Rom 89,95

Dungeon Hack EV
CD-Rom 69,95

Wizardry 7 DV PC 86,95

Might&Magic Triologie DV
Teil 3 bis 5 CD-Rom 84,95

CD-Rom

Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	65,95	79,95
Campaign 2	DV	65,95	74,95
Cannon Fodder	DA	49,95	x59,95
Captive 2	DA	x69,95	x79,95
Chr. Columbus	DV	74,95	79,95
Comanche	DV		82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Cool Spot	DA	54,95	
Cosm.Spacehead	DV	47,95	54,95
Cyberpunk	DA	54,95	
Cyber Race	DV	x79,95	79,95
Day of Tentacle	DV		79,95
Deep Core	DA	54,95	
Der Patrizier	DV	64,95	77,95
Der Planer	DV		77,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95	84,95
Die Siedler	DV	79,95	x79,95
Discoveries of - the Deep	DA		x59,95
Doc Malone		x59,95	x59,95
Dog Fight	DA	64,95	
Dune 2	DV	49,95	59,95

Indy 4	DV	77,95	82,95
Indy Car Racing	DA		77,95
Innoc. until Caught	DA	67,95	79,95
Jurassic Park	DV	49,95	59,95
K 240	DA	x54,95	
Kings Quest 6	DV	x59,95	74,95
Larry 6	DV		69,95
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Leg.of Kyrandia 2	DV		LV.
Lemmings 2	DA	59,95	79,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lost in Time	DV		79,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	x64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3	DA	54,95	
Mad News	DV	x67,95	x79,95
Maelstrom	DV	x69,95	79,95
Master of Orion	DA		89,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Missles over Xerion	DA	x49,95	
Mortal Combat	DA	49,95	49,95
Mr. Nutz	DA	x52,95	
NHL Hockey	DA		79,95
Pacific Strike	DA		x84,95
Pacific Str. Speech	DA		x34,95

Sim City 2000	EV		69,95
Sim City 2000	DV		79,95
Simon t.Sorcerer	DV	69,95	84,95
Skidmarks	DA	49,95	
Space Legends	DA	64,95	69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	DA		74,95
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		LV.
Streetfighter 2	DA	39,95	
Strike Commander	DA		79,95
Strike Com.Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Stronghold	DV		79,95
Subwar 2050	DV		89,95
Syndicate	DV	59,95	74,95
Syndicate Data	DV	LV.	36,95
T.F.X.	DV		79,95
Terminater Rampag	DA		67,95
The Cartoons	DA	x49,95	x59,95
Tornado	DA	59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA		39,95
Turrican 3	EV	47,95	
Wallstreet Manager	DV		74,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	x69,95	69,95

7th Guest	DA	99,95	
Alone in the Dark	DV	99,95	
Burning Steel incl Editor sowie Data Schiffe u. USA	DV	89,95	
Comanche incl. der Data 1 und 2 - plus 10 Bonusmission.	DV	89,95	
Day of Tentacle	DV	89,95	
Goblins 3	DV	89,95	
Goldene 7	DV	89,95	
Inca 2	DV	99,95	
Iron Helix	DV	79,95	
Jurassic Park	DV	64,95	
Labyrinth of Time	EV	69,95	
Lost in Time	DV	89,95	
Patrizier	DV	89,95	
Rebel Assault	EV	84,95	
Return to Zorck	DA	79,95	
Strike Commander incl. - Operation u. Speech		84,95	
T. F. X.	DV	84,95	
Zeppelin	DV	x89,95	

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON.

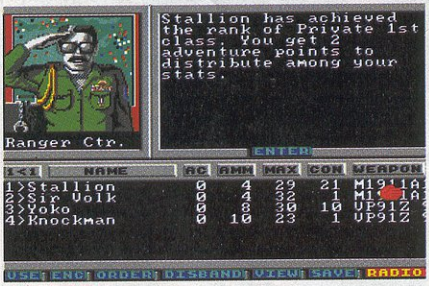
Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,00 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor / LV. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden. RUF DOCH MAL AN !!!!!

Bombig

Wasteland

Die Folgen des Atomschlages: Einige Einwohner verteidigen sich nur noch mit Steinschleudern.



Mutige Mutanten: Eine Gruppe Wüstenhunde greift ein (oben). Wir werden befördert (links).

Ihr könnt keine Drachen mehr sehen? Schon wieder nur ein Schwert gefunden? Ihr habt die Nase voll von Elfen, Orks, Trollen und von bösen Magiern entführten einsamen Prinzessinnen? Kurzum, Euch stehen die Fantasy-Rollenspiele bis zum Hals und Ihr seid auf der Suche nach echten Alternativen? Der Interplay-Oldie *Wasteland* hat alle Antworten für Euch parat: Statt eines ominösen Märchenreiches, dient die Wüste Nevada nach dem Atomschlag als Schauplatz. Nur eine Handvoll Überlebender hat es sich in den Ruinen von Las Vegas und den umliegenden Dörfern gemütlich gemacht. Anstelle von fiesen Orks, schlechtgelaunten Trollen und anderen Monstern, machen eklige Mutanten die nukleare Wüste unsicher. Killerkaninchen, verstrahlte Rockerbanden, sogar Roboter mit ein paar fehlenden Schaltkreisen versuchen Eurer Party das Leben schwer zu machen. Um den Mutanten Herr zu werden, greifen Eure Helden auf ein ganzes Arsenal moderner Waffentechnik zurück: Mit Pistole, Karabiner, Maschinengewehr und Raketenwerfer bleibt selbst die hartnäckigste Mutantenhorde auf der Strecke. An die Stelle schimmernder Rüstungen sind bei *Wasteland* Kevlarwesten, Lederjacken und Schutzanzüge getreten.

Eure zünftigen Helden wachsen natürlich nicht auf den digitalen Baumstümpfen Nevadas: Ein kleiner Außenposten einer Rangertruppe hat den Nuklearangriff unbeschadet überstanden und stellt die lokale Polizeitruppe. Das eigentliche Spielziel ist zu Begin noch unklar, wird aber im späteren Verlauf verraten – wir versprechen schonmal eine fette Überraschung. Wahlweise übernehmt Ihr die vier vorgefertigten Figuren, oder baut Euch eigene Charaktere. Eine Besonderheit: Je nach ausgewürfeltem Intelligenzgrad verfügen die einzelnen Helden über bis zu 27 verschiedene Fähigkeiten.

Grafisch besonders dürftig: Wir untersuchen eine Höhle.

Diese Skills reichen von simplen Tätigkeiten wie "schwimmen", bis zu komplizierten Handlungen wie "Safe knacken" oder gar den Doktortitel in Medizin. Werdet Ihr befördert, bekommt Ihr zwei Bonuspunkte, die Ihr entweder auf die Skill, die Charaktergrundwerte oder die Hitpoints verteilen könnt. Der Clou: Einige Werte für die Fähigkeiten steigen durch trainieren. Habt Ihr beispielsweise die Gelegenheit, ein paar Runden zu schwimmen, verbessert sich der "Schwimm"-Skill. Vier Helden könnt Ihr selber machen, zwei weitere dürfen später zusätzlich mit in die Gruppe aufgenommen (und wieder entlassen) werden. Zum Thema entlassen: In einigen Spielsituationen ist es sinnvoll und notwendig die Party in Gruppen aufzuteilen – *Wasteland* bietet ein passendes Feature.

Die komplette *Wasteland*-Welt wird aus der Vogelperspektive gezeigt, betretet Ihr eine Stadt oder ein Dungeon, ist die nähere Umgebung vergrößert zu sehen. Auftauchende Gegner sind im *The Bard's Tale*-Stil in einem kleinen Fenster zu sehen. Ach ja, im Gegensatz zu *The Bard's Tale* ist der Bildschirmtod in *Wasteland* endgültig – es gibt keine Zaubersprüche. Wer *Wasteland* noch nicht im Schrank hat, braucht nicht zu verzweifeln: Interplay bringt eine CD mit zehn Klassikern (darunter auch *Wasteland*) für den PC heraus. So brillant *Wasteland* auch ist (laut Michael eines der "zehn besten Rollenspiele aller Zeiten!"), so mittelmäßig war der inoffizielle Nachfolger *Fountains of Dreams*, aus der Feder zweier ehemaliger Interplay-Programmierer. *mh*

FAZIT

Die Story, die Puzzles, das Skill-system und die Atmosphäre gehören zum Besten des Rollenspielgenres. Ein Kultklassiker für Spieler, denen Fantasy zum Hals raushängt. Party läßt sich splitten.

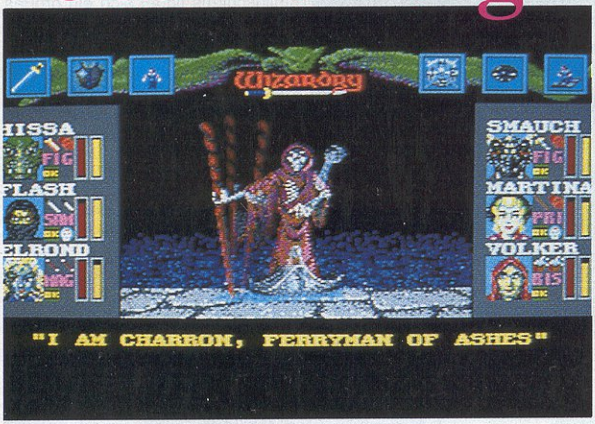
Technisch natürlich meilenweit hinter heutigen Spielen zurück: EGA-Fuzzlgrafik, keine Soundkarten-Unterstützung, Mausbedienung mangelhaft. Sehr hoher Schwierigkeitsgrad. Viel englische Texte.

Info

Name:	Wasteland
Hersteller:	Interplay
Systeme:	MS-DOS, C64
Grafikdarstellung:	Vogelperspektive
Kampfsystem:	Runden
Party:	Vier plus zwei NPCs
Automapping:	Nein
Besonderheiten:	Extrem umfangreiches Skillsystem, Aufteilen der Party

Himmlischer Stift

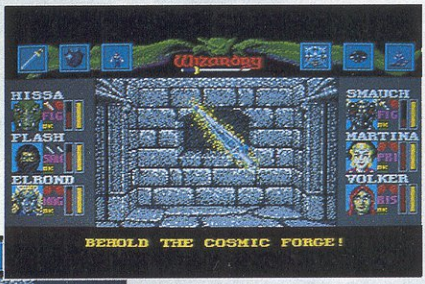
Bane of the Cosmic Forge

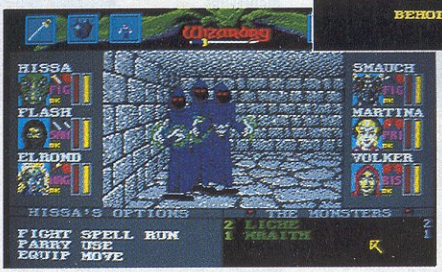


Dieser freundliche Herr transportiert uns über den Fluss des Todes

Die kanadische Softwarefirma Sir Tech ist nur einem kleinen Kreis Computerspieler geläufig, der Name *Wizardry* weckt da schon etwas mehr Interesse. Die Rollenspielsaga gehört zu den weltweit beliebtesten, vor allem unter Hardcore-Rollenspielern. In den achtziger Jahren kämpften sich die unerschrockenen Spieler durch gigantische Schwarzweiß-Dungeons und bekämpften die Strichmännchen-Orks auf 4-MHz-XT's. Anno 1991 zauberte Programmierer David Bradley endlich einen ganzen Haufen Neuerungen aus der Trickkiste und bescherte uns das erste *Wizardry* mit aufgepeppter Aufmachung. Wunderschöne 16-Farb-EGA-Grafik und knackige 3-D-Dungeons à la *Dungeon Master* revolutionierten die *Wizardry*-Welt.

In *Bane of the Cosmic Forge* tretet Ihr mal wieder an, um das Universum vor einem Bösewicht zu retten. Diesesmal hat es ein besonders ekliger Obermotz auf einen magischen Federkiel abgesehen, mit dem er das Universum zu regieren gedenkt. Ihr seid die einzigen, die dieses Unterfangen vereiteln können und so schickt man Eure sechsköpfige Party ins finstere Dungeon. Euer Heldenkollektiv muß zu Beginn erst einmal erschaffen werden. Dabei dürft Ihr aus satten elf Rassen wählen und vierzehn Berufsklassen verteilen. Neben den üblichen Menschen, Elfen, Zwergen und Gnomen, stehen Euch diesesmal solch abgefahrene Zeitgenossen wie Drachen, Hunde, Echsen und selbst klitzekleine Feen zur Wahl. Je nachdem, welcher Rasse der entsprechende Charakter angehört, greift er auf acht mehr oder minder stark ausgebildete Persönlichkeitswerte, wie Stärke, Intelligenz, Schnelligkeit, Gewandtheit und Gründlichkeit zurück. Diese Persönlichkeitswerte steigern sich im Verlauf des Spiels und sind für die Berufswahl von größter Bedeutung. So stehen außergewöhnliche Klassen nur Figuren mit hohen Charakterwerten zur Verfügung. Dabei gibt's die klassischen Berufe, wie Krieger, Magier, Dieb, Priester und Jäger, sowie eine Reihe anderer Berufe wie Ninja, Samurai, Lord, Valkyre, Alchemist oder Bischof. Diese Charaktere hauen nicht nur feste drauf, sondern können später auch ganz hervorragend mit Magie um sich schlagen. Dabei existieren insgesamt nicht weniger als 77 Zaubersprüche in je sechs verschiedenen Stärken. Haben Eure Mannen im Spiel eine bestimmte Erfahrungspunktzahl erreicht, werden diese befördert und verbessern nicht nur ihre Charakterwerte, sondern lernen, Begabung vorausgesetzt, auch noch die Zauberformel Eurer Wahl.





Mit dem Nuclear Blast (links) steht Ihr recht flink vor dem Cosmic Forge (oben)

Auf dem Weg durch die 3-D-Gänge, trefft Ihr auf allerlei böse und weniger bösartige Figuren. Letztere laden Euch zum gemütlichen Plausch à la Textadventure ein und schütten Euch Ihr Herz aus. Auf ein zünftiges Tauschgeschäft legen sie natürlich auch Wert. Angreifende Kreaturen werden natürlich kurzerhand im Rundenkampfsystem vermöbelt. Ihr gebt Euren Mannen ohne jeglichen Zeitdruck die passenden Befehle und "entlaßt" sie in die Runde. Haben alle Beteiligten Ihr Werk getan, folgt die nächste Runde, bis zum bitteren Ende. Dabei sind die Monster natürlich feinstens animiert und werden bequem per Maus ins Jenseits befördert. Doch die Monsterhorden sind nicht die einzigen, die Euch das Leben schwer machen. Vor allem die zahlreichen und knackigen Puzzles erfreuen des Spielers Herz. Einsteiger seien gewarnt: *Bane of the Cosmic Forge* ist zwar ein Rollenspiel der Extraklasse, für Ungeübte, dank Monster- und Rätselschwemme, jedoch denkbar ungeeignet. *kn*

Info

Name:	Bane of the Cosmic Forge
Hersteller:	Sir Tech
Systeme:	Amiga, MS-DOS
Grafikdarstellung:	3-D
Kampfsystem:	Runden
Party:	Sechs
Automapping:	Nein

FAZIT

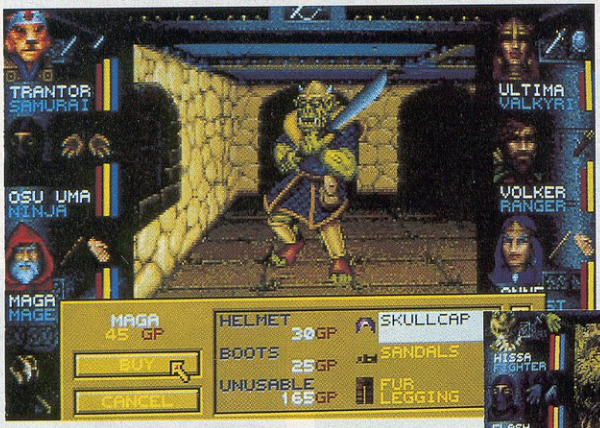
Geniales Rollenspiel mit famoser Atmosphäre und tollem Rundenkampfsystem. Das bisher beste Rollenspiel für den Amiga.

Nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik und etwas dröger Sound. Kein Automapping. Dank sehr hohem Schwierigkeitsgrad für Einsteiger ungeeignet.

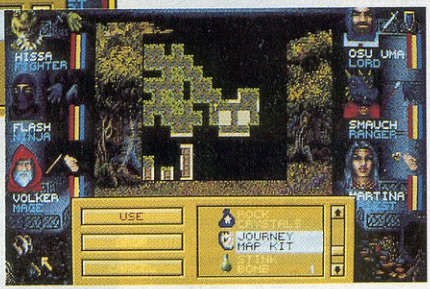
Zauberhaft

Wizardry 7

Crusaders of the Dark Savant

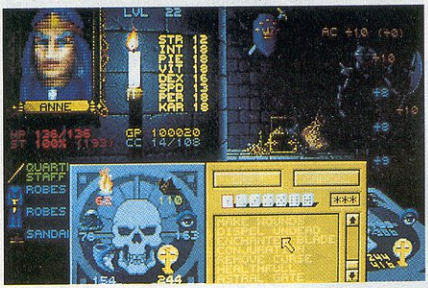


Schuppig und gemein: Mit diesem Kerlchen werden wir schon fertig



Übersicht durch Zauberspruch: Magisches Automapping

Das Bild der Helden: Acht Charakterwerte im Überblick (links)



Auf ähnlich viele Teile hat es bis heute nur die *Ultima*-Rollenspielreihe von Großphantast Richard Garriott gebracht: *Wizardry*-Süchtige dürfen schon seit über einem Jahrzehnt und in der siebten Fortsetzung auf Monsterjagd gehen. Waren die Vorgänger, einschließlich unserem erklärten Redaktionsliebling *Bane of the Cosmic Forge* zwar spielerisch über jeden Zweifel erhaben, so konnten sie technisch nur ein müdes Lächeln hervorlocken. EGA-Magergrafik, Tastatursteuerung und keinerlei Soundkartenunterstützung sind heute doch etwas wenig. Das sah auch Starprogrammierer David Bradley ein und versprach für den siebten Teil Besserung. *Crusaders of the Dark Savant* erfreut deshalb durch VGA-Grafik, Maussteuerung und nette Sound- und Digi-Effekte. Zum Glück hat der Renovierungswahn vor dem genialen Hack'n'Slay-Spielprinzip halt gemacht – Hier bleibt, Bradley sei Dank, fast alles beim alten.

Wie es sich gehört, führen wir sechs Recken, bunt gemischt nach Rasse, Geschlecht und Beruf durch eine saftige Fantasy-Story. Im siebten Teil der Serie landen wir mit unseren Kumpanen auf dem Planeten Lost Guardia. Der ist vom verschlafenen Provinzstern kurzerhand zum Mittelpunkt des Universums geworden, und das kam so. Vor ein paar tausend Lichtjährchen entdeckte ein genialer Wissenschaftler mit dem etwas ausgefallenen Namen Phoonzang die ultimative Kraftmaschine, Segen und Fluch zugleich für das Universum. Sollte die Raumturbine in die falschen Hände fallen, nicht auszudenken. Der alte Phooni ersann einen genialen Plan. Er versteckte die Bauunterlagen auf einem Planeten. Nur Personen mit hohen ethischen Werten und einem überragenden Intellekt sollten in der Lage sein den genauen Fundort ausfindig zu machen. Wer sonst außer uns? Leider dachten sich das auch eine Reihe anderer Völker und Lost Guardia wurde bald zum beliebtesten Treffpunkt diesseits des Orion. Jeder Volksstamm besitzt inzwischen eine eigene Station auf dem Planeten, die wir alle besuchen müssen, um wichtige Hinweise zu ergattern. Der besondere Gag dabei, auch andere Truppen sind auf Guardia unterwegs. Wer zu unvorsichtige Gespräche führt und dabei zuviel von seinem Wissen preisgibt, läuft Gefahr, daß wichtige Items von der Konkurrenz gemopst werden. Dann hilft nur noch eins: Zuhauen!

Anders als im Vorgänger sind wir diesmal nicht nur in Kellern und Burgen unterwegs, sondern dürfen auch an der frischen Luft und auf den Weltmeeren unser Unwesen treiben. In jeden Fall wird die Umwelt aus der 3-D-Sicht unserer Helden gezeigt. Unterhalb des Landschaftsbildschirms findet sich ein großes Iconfeld, mit dessen Hilfe wir die Truppe bewegen können. Jeder Held ist mit einem Portrait und den wichtigsten Charakterwerten vertreten. Zusätzlich werden die Helden auf einem Extrabildschirm verwaltet. Neben den genreüblichen Charakterklassen wie Krieger, Dieb, Magier oder Priester bietet uns *Crusaders of the Dark Savant* einige Spezialberufe, die sich als besonders segensreich erweisen können. Ninjas, Samurai, Bischöfe, und Walküren werden zwar langsamer befördert, entwickeln dafür aber bald besondere Fähigkeiten. Besonders wichtig sind natürlich die Zauberkundigen der Party. Es stehen nicht weniger als 96 Sprüche in sechs Magieklassen zur Verfügung. Gekämpft und gezaubert wird rundenweise. Wir legen in aller Ruhe für jeden Charakter fest, welche Aktion er ausführen will. Anschließend übernimmt der Computer die Regie und führt die Gegner in die Schlacht. Gewonnen hat, wer als letzter übrig bleibt. *vw*

FAZIT

Eines der besten Profi-Rollenspiele überhaupt. Eisenharte Rätsel, geniale Story und durchdachte Benutzerführung.

Für Anfänger zu umfangreich und zu schwer

Info

Name:	Wizardry 7 – Crusaders of the Dark Savant
Hersteller:	Sir Tech
Systeme:	MS-DOS
Grafikdarstellung:	3-D
Kampfsystem:	Strategischer Rundenkampf
Party:	Sechs
Automapping:	Ja

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz", Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax-1294
Inh. Herbert Winnhofer

Hotline neuß 09674 - 8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr !

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

PC-SPIELE

Aces over Europe	DV	65.90
Airforce Commander	DA	72.90
Alone in the Dark 2	DV	81.90
Anbernator	DV	72.90
Archon Ultra		63.90
Aufschwung Ost	DV	65.90
Battle Isle 2	DV	88.90
Big Sea	DV	65.90
Bloodnet		84.90
Bloodstone	DA	61.90
Campaign 2	DV	75.90
Dark Sun		69.90
Das schwarze Auge	DV	79.90
Das schwarze Auge 2	DV	77.90
Der Planer	DV	75.90
Doom		73.90
Dungeon Hack		67.90
Eye of Beholder 2	DV	79.90
Gabriel Knight	DV	67.90
Hand of Fate	DV	65.90
Incredible Toons	DV	68.90
Innocent Until Caught	DA	78.90
Kolumbus	DV	75.90
Lands of Lore	DV	65.90
Larry 6	DV	67.90
Litil Divil	DA	68.90
Might + Magic 5	DV	86.90
Mortal Kombat	DA	63.90
Pacific Strike		80.90
Penthouse Deluxe	DV	63.90
Poza Connection	DA	75.90
Police Quest 4	DV	67.90
Quest for Glory 4		72.90
Rally		71.90
Shadow Caster	DA	71.90
Sim City 2000		71.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Starlord	DV	88.90
Subwar 2050	DV	88.90
Terminator Rampage	DV	80.90
Ultima 7	DV	82.90
Ultima 7/Teil 2	DA	76.90
Ultima 8		41.90
Ultima 8	DV	80.90
- Speech Pack		29.90
Ultima Underworld 2	DA	75.90
Wizardry 7	DV	87.90
WWF Z-Euro.Rampage	DA	26.90
X-Wing	DA	87.90
- Upgrade Kit	DV	57.90
- B-Wing	DV	43.90
Xanth		65.90
Zeppelin	DV	88.90

PC-CD-ROM

Bertelsmann:	DV	113.90
- Universallexikon	DV	113.90
- Geschichtslexikon	DV	113.90
- Wirtschaftslexikon	DV	113.90
Burning Steel incl. Miss.	DV	87.90
City 2000		80.90
Carmen USA Deluxe		129.90
Comanche incl. Miss.	DV	93.90
Conspiracy	DV	105.90
Cyberrace	DV	82.90
Das schwarze Auge	DV	66.90
Day of Tentacle	DV	91.90
Der Patrizier	DV	86.90
Der Spaziergänger Mann	DV	80.90
Digital Love		55.90
Distant Suns	DV	145.00
Dragonsherre	DA	85.90
Dungeon Hack		69.90
Erotica Vol. 1		87.90
Eye of Beholder Trilogy	DV	87.90
Gabriel Knight		73.90
Gateway 2		77.90
Golden 7	DA	86.90
Herbert Grönemeyer		35.00
Inca II	DV	103.90
Journeyman Project	DV	65.90
Labyrinth of Time		69.90
Malonys	DA	58.90
Mars Explorer	DA	97.90
Microcosm		80.90
Might + Magic 3-5	DV	87.90
Putt Putt Moon		79.90
Quest and Fun	DV	64.90
Rebel Assault		80.90
Spaceword HOI	DV	69.90
Spellcasting Triplepack		66.90
Star Wars Chess		66.90
Strike Commander	DA	82.90
Stronghold		80.90
Super Cars 2		80.90
Winter Olympics		72.90

Sonderpreise PC

Alien Breed	DA	49.-
Battle Chess CD-Rom		55.-
Elvira 2	DA	53.-
Protostar	DV	68.-
Ringworld		60.-
Strike Commander	DA	72.-
Super Quest Saga		74.-
Ultima Underworld		74.-

AMIGA

Alien Breed 2	DA	45.90
Ambermoon	DV	66.90
Aufschwung Ost	DV	59.90
Battle Isle 2	DV	88.90
Battle Isle 3	DV	88.90
Campaign 2	DV	63.90
Cannon Fodder	DA	50.90
Das schwarze Auge	DV	68.90
Dennis	DA	54.90
Doofus	DA	49.90
Eye of Beholder 2	DV	79.90
First Samurai	DA	28.90
Globdule	DA	62.90
Gobliiins	DA	65.90
Kolumbus	DV	63.90
Kristys fun House		45.90
Mortal Kombat	DA	51.90
Mr. Nuts		50.90
Penthouse Deluxe	DV	61.90
Pizza Connection	DA	69.90
Siegfried Copy	DV	55.90
Simon the Sorcerer	DV	63.90
Stardust	DA	36.90
The Blue and the Grey	DA	57.90
Winter Olympics	DA	59.90
Wiz'n'liz	DV	56.90
WWF 2-Euro.Rampage	DA	26.90
Zool 2	DA	53.90

Amiga CD 32:

Chambers of Shaolin		52.90
Dangerous Street		55.90
Labyrinth of Time		37.90
Project x/F117 A Night.	DA	45.90
Seven Gates of Jambala		52.90
Town with no Name		55.90

Amiga 1200:

Alien Breed 2	DA	52.90
Anstoß	DV	65.90
Dennis	DA	60.90
Pinball Fantasies		59.90
Seek or Destroy	DA	39.90
Simon the Sorcerer	DV	74.90
Star Treck		71.90

Sonderpreise AMIGA

Battle Isle Data II	DV	45.-
Birds of Prey		35.-
F-19 Stealth Fighter		29.-
Futur Wars		25.-
Sim Earth	DV	65.-
World Rugby		27.-

**** Lösungshefte ab 9.90 **** kostenlose Komplett-Liste anfordern!! ****

Soundblaster Deluxe	135.-	Panasonic Doublespeed CR 562B	389.-
Soundblaster Pro	212.-	Orchid Doublespeed CD-Rom-Drive	455.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	409.-	Mitsumi CD-ROM-Drive, Double Speed	419.-
Soundblaster 16 Basic	265.-	*NEC CD-ROM-Drive Triple Speed*	925.-
Waveblaster	359.-	- Kontrollerkarte zu NEC	175.-
SPEA V7-Media FX	449.-	Mitsumi CD-Rom LU005S	319.-
AUDIOBLASTER PRO 16	316.-	*JOYSTICK's*	
AUDIOBLASTER PRO 4.0	235.-	Flight Stick Pro	143.-
GRAVIS Ultrasound	315.-	Cyberman	185.-
Roland SCC-I	915.-	Virtual Pilot	149.-
Orchid Sound Wave	496.-	GRAVIS PRO	75.-
Orchid Game Wave	316.-	GRAVIS Gamepad	46.-
Orchid Mega Pack	965.-	GRAVIS schwarz oder transp.	69.-
CD 16 Premium Pack	1155.-	Mach 3	69.-
CD 16 Performance Pack	915.-	Screenbeat Aktivboxen	43.-
CD ROM Bundle II-SB PRO & Sony CDU 31a	429.-	Creativ SBS 300-Aktivboxen	209.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 4.90
Nachnahme DM 7.90
Ausland (Vorauskasse) DM 12.50

New: 24 - 48 Stunden LIEFER - SERVICE *nur* 6.50

NovateK

MEDIEN SERVICE

Bürozeiten: Mo – Fr von 10.00 Uhr – 13.00 Uhr, 15.00 Uhr – 17.00 Uhr

Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen
Tel. 02 01-27 06 95, Fax. 02 01-27 06 95

PC Programme 3,5"

4 1869 dt. Version	119,95
3 3D Construction Kit 2	99,95
6 688 Attack Sub dt. Ani.	39,95
2 7 Cities of Gold 2	99,95
4 Aces of the pacific & Mission Disk dt. Ani.	119,95/2
Adv. Collection dt. Ani.	99,95
4 Airbucks 1.2	89,95
Airb. North American Ed.	119,95
3 Air Land Sea dt. Ani.	89,95
4 Airport Facility zu FS	64,95
4 Alone in the dark	119,95
3 Amazon	119,95
4 Ambush at Sorinor	119,95
3 American Gladiators	119,95
3 Anc. Art of War dt. Ani.	79,95
4 Another World dt. Ani.	89,95
3 Archer Mc Lean Pool dt.	89,95
4 A-Ha dt. Ani.	104,95
3 A-Train	104,95
3 A-Train Construction Kit	39,95
4 B17 Flying Fortr. dt. Ani.	129,95
3 Bards Tale 3 dt. Ani.	89,95
4 Bards Tale Constr. S. dt. Ani.	89,95
4 Battlehawks 1942	49,95
4 BAT 2	119,95
3 Battle of destiny	119,95
3 Batmans Return	129,95
4 Battlechess dt. Ani.	29,95
3 Battlechess Windows dt.	99,95
4 Battlechess II dt. Ani.	89,95
4 Battl. 4000 SVGA dt. Ani.	99,95
4 Battlehawks 1942	49,95
4 Battle Isle Data Disk 2 dt.	69,95
3 Battle Team	99,95
3 Beauty and the Beast	79,95
3 Betr. at Kondor kpl. dt.	119,95
3 Birds of Prey dt. Ani.	109,95
3 Bitmap Brothers Coll. dt.	89,95
3 Body Blows dt. Ani.	79,95
3 Budokan dt. Ani.	29,95
3 Bundesl. M. Prof. 2.0 dt.	99,95
3 Bundesl. M. Prof. Ed. dt.	119,95
3 Burntime kompl. dt.	119,95
3 Buzz Aldrin i. Space dt.	129,95
3 Caesar Deluxe	89,95
3 California Games 2	29,95
4 Campaign dt. Ani.	104,95
4 Campaign Data Disk dt.	49,95
3 Car & Driver dt. Ani.	109,95
3 Carriers at War	99,95
3 Carriers at War Constr. Kit	99,95
4 Carrier Strike (S. Pacific)	109,95
3 Castles II dt. Ani.	89,95
3 Cellica GT 4 Rally	29,95
4 Cent.: Det. of Rome dt.	129,95
3 Chess Maniacs	39,95
4 Chessmaster 3000	89,95
4 Chessmaster 3000 I. Wind	89,95
4 Civilisation dt. Version	139,95
4 Clash of Steel	109,95
6 Classic Adventure	119,95
3 Cobra Mission	139,95
3 Cohort 2	89,95
3 Combat Classics dt. Ani.	89,95
4 Complete Chess System	89,95
4 Conquered Kingdoms	119,95
1 Contraptions dt. Ani.	59,00
3 Crazy Cars 3 dt. Ani.	89,95
1 Creepers dt. Ani.	119,95
3 Curse of enchantia	89,95
3 Cyberrace	119,95
3 Cytales	89,95
4 D Day	89,95
3 Dagger of Amon RA dt.	89,95
4 Das Boot dt. Ani.	59,95
3 Das schwarze Auge dt.	119,95
2 Daughter of Serpents dt.	109,95
2 Day of the tentacle	109,95
3 Design your own Railr.	119,95
3 D-Generation dt. Ani.	89,95
2 Dinopark Tycoon	104,95
3 Discover Space	119,95
3 Dogfight dt. Ani.	109,95
3 Double Pack 2 dt. Ani.	29,95
3 Double Trouble dt. Ani.	89,95
4 DUNE II dt. Version	89,95
3 Dynablaster dt. Ani.	99,95
3 Dynatech dt. Ani.	99,95
4 Eighthed Deluxe (Flipper)	89,95
3 Elitbockey Manager dt.	119,95
3 El Fish	89,95
3 Elysium dt. Version	99,95
3 Empire Deluxe DOS	119,95
4 Empire Deluxe Windows	119,95
4 Empire Deluxe Miss. Disk	59,95
4 EPIC dt. Ani.	89,95
3 Esc to unready	89,95
3 Esp. 92 – The Games dt.	89,95
3 Eye of beholder 3	99,95
4 F15 Strike Eagle 2 dt. Ani.	49,95
4 F-15III dt. Ani.	129,95
4 F-117 A Nighthawk dt.	139,95
4 F-19 Stealth Fighter dt.	89,95
4 FALCON 3.0 dt. Ani.	139,95
4 FALCON 3.0 Miss. dt. Ani.	79,95
4 FALC. 3.0 MIG29 Miss.	109,95
3 Fantastic Worlds dt. Ani.	119,95
3 Fields of Glory dt. Ani.	139,95
3 Flashback kompl. dt.	99,95
4 Flightplanner	84,95
4 Flightsimulator 5.0	49,95
3 Footballman, 3 kpl. dt.	119,95
3 Formula 1 Grand Pr. dt.	129,95
2 Freddy Pharkas kpl. dt.	99,95
3 Front Page Football	109,95
3 Front Page Football Pro	99,95
4 FS Pro	129,95
4 Gateway	89,95
4 Gateway 2 – Homeworld	89,95
3 Gobliins 2	89,95
3 Grand Prix Circuit	89,95
3 Grand Prix Unlimited dt.	99,95
4 Gr. Canyon Scen. (FS 4.0	64,95
1 Gunboat	39,95
4 Gunship 2000 dt. Ani.	139,95
4 Gunship 2000 Scen. dt.	79,95
3 Hanchall	119,95
3 Hardball	39,95
3 Hardball 3	89,95
3 Harrier Assault AV8B	109,95
3 Harrier Jump Jet dt. Ani.	139,95
4 Harpoon 1.2.1 dt. Ani.	109,95
4 Harpoon Battleset #3 dt.	39,95
4 Harpoon Battleset #4 dt.	39,95
4 Harpoon Designer Series	59,95
4 Harpoon Designer 2	89,95
3 Head to Head	104,95
4 High Command	119,95
1 Hill Street Blues	29,95
4 History Line 1914–18 dt.	99,95
3 Hockey League Sim. 2 (Wayne 3)	89,95
3 Hong Kong Mahjong	89,95
1 Hot Numbers-Penthouse	49,95
3 Humans	89,95
1 Humans Race Data Disk	49,95
3 Indiana Jones 4 Action	69,95
3 Int. Open Golf Champ dt.	79,95
2 Imperium dt. Ani.	29,95
3 Imp. Pursuit (X-Wing-D.)	49,95
3 Incredible Mach, dt. Vers.	109,95
3 Int. Sports Challenge dt.	89,95
2 Ishar 2 kompl. dt.	84,95
2 Island of Dr. Brain	89,95
3 Jack Niclas Golf	29,95
3 Jimmi White Snooker dt.	89,95
1 Joe & Mac-Caveman Ninja dt. Ani.	79,95
3 John Madden Football 2	89,95
3 Jonathan dt. Version	119,95
2 KGB dt. Version	59,95
2 Kings Quest 6 dt. Vers.	119,95
3 Lands of Lore	89,95
2 Legacy dt.	139,95
2 Leg. of Kyrandia kpl. dt.	59,95
1 Legend of Myra	89,95
2 Legend of Valour dt.	119,95
1 Lemmings dt. Ani.	89,95
1 Lemmings Data Disk dt.	79,95
1 Lemmings Stand alone dt.	89,95
1 Lemmings 2 The Tribes dt. Ani.	119,95
4 LHX Attack Chopper	44,95
4 Life & death dt. Ani.	59,95
4 Line in the sand	79,95
3 Links Pro dt. Ani.	139,95
3 Links Bayhill	49,95
3 Links Bountiful	49,95
3 Links Hyatt Dorado	49,95
3 Links Pinehurst	49,95
3 Links Troon North	49,95
3 Links Banff SVGA	59,95
3 Links Bellry SVGA	59,95
3 Links Innsbrook SVGA	59,95
3 Links Mauna Kea SVGA	59,95
3 Links Pinehurts SVGA	59,95
3 Lombard Rac Rally	29,95
1 Loom	39,95
2 Lord of the Rings 2 dt.	99,95
2 Lost Admiral	139,95
2 Lost Secret of the Rain	89,95
2 Lost Treasures of Infoc.	149,95
2 Lost treasures of Infoc. 2	99,95
3 Lost Vikings	89,95
3 Lotus Final Challenge 3	89,95
4 M1 Tank Platoon dt. Ani.	89,95
2 MAELSTROM	119,95
3 Magic Boy dt. Ani.	84,95
2 Magic Candle 3	99,95
2 Magic Pockets dt. Ani.	89,95
3 Manchester United Europe	89,95
3 Maniac Mansion dt.	29,95
3 Mario is missing dt. Ani.	109,95
3 Mario teams up with	99,95
3 Mercenaries 2 dt.	89,95
3 Michael Jordan in Fl. dt.	109,95
3 Microsoft Soccer dt. Ani.	89,95
4 Midwinter 2 dt. Ani.	49,95
3 Nascar Challenge	89,95
3 Nigel Mansell Racing	89,95
3 Nijboni Safari dt. Ani.	119,95
5 No.2 Collection dt. Ani.	119,95
3 North & South	29,95
1 One Step Beyond dt. Ani.	49,95
2 Operation Stealth	49,95
6 Origin Screen Saver	79,95
4 Pacific Islands dt. Ani.	89,95
4 Patriot dt. Ani.	119,95
4 Patton strikes back	109,95
1 Penthouse dt. Ani.	49,95
3 PGA Golf&Course dt.	99,95
3 PGA Tour Golf WIN dt.	109,95
3 Pinball Dreams dt. Ani.	89,95
1 Pinb. Wind. (Take a break)	89,95
3 Pirates dt. Ani.	99,95
3 Pirates Gold	139,95
3 Populous dt. Ani.	44,95
3 Populous 2 dt. Ani.	109,95
3 Power Monger dt. Ani.	89,95
3 POWERHITS Battletech	99,95
3 Powerhits Space Ace	79,95
3 Powerhits Science Fiction	79,95
3 Powerhits Sport	79,95
4 Powermonger dt. Ani.	99,95
2 Prince of Persia dt. Ani.	89,95
2 Prince of Persia 2 dt. Ani.	99,95
3 Pro Pool dt. Ani.	89,95
4 Protostar kompl. dt.	109,95
3 Putt Putt Joust dt. Ani.	79,95
4 Rags to Riches	119,95
4 Railroad Tycoon dt. Ani.	89,95
3 Railr. Tycoon Deluxe dt.	109,95
3 Rally dt. Ani.	89,95
3 RBI 2 Baseball	29,95
4 Reach for the Skies dt.	89,95
3 Return of the Phantom	119,95
1 Rick Dangerous dt. Ani.	29,95
1 Rick Dangerous 2 dt. Ani.	29,95
2 Ringworld	99,95
2 Robiocod dt. Ani.	89,95
3 Robosp. & dt. Ani.	79,95
2 Rome AD dt. Ani.	99,95
3 Sensible Soccer dt. Ani.	84,95
2 Serpent Isle – Ult. 7 II dt.	119,95
3 Settlers	99,95
4 Secret Weap. o. t. Luftw.	109,95
- DOS95 od. HE 162	49,95
- P38 od. P80	49,95
3 Serve & Volley	29,95
3 Shadowlands	89,95
3 Shadow of the Comet	119,95
3 Shadow President	109,95
3 Sherlock Holmes 2	89,95
3 Sherlock H. ot. Vers.	119,95
3 Siege	89,95
3 Sim Ant (Super Ed.)	59,95
3 Sim Service 2 dt. Ani.	114,95
3 Sim City/Populous	89,95
3 Sim City for Win. dt. Ani.	139,95
3 Sim City Deluxe Edition	99,95
3 Sim Farm	119,95
3 Sim Life	119,95
3 Sleepwalker	99,95
3 Soft Kolumbus	119,95
5 Soccer Stars dt. Ani.	79,95
3 Sound Graphics 5 Actor	49,95
3 Space Crusade	79,95
3 Space Hulk dt. Ani.	119,95
3 Space Legend	99,95
- Hdl. Ed. Plus/Megatraveller/ Wing Commander	89,95
3 Space Quest Saga (1-4)	139,95
3 Space Quest 5 kompl. dt.	104,95
3 Special Forces dt. Ani.	129,95
3 Spellcasting 301	89,95
3 Spellcraft	89,95
3 Sports Collection dt. Ani.	99,95
3 Sports Pack dt. Ani.	89,95
3 Star Control 2 dt. Ani.	99,95
3 Star Legions	99,95
3 Startrek'dt. Version	119,95
3 Steelthfighter dt. Ani.	89,95
3 Strike Commander dt.	129,95
3 Strike Commander Acc. P.	49,95
3 Stronghold	89,95
3 Super Cars dt. Ani.	89,95
3 Strategy Masters	114,95
3 Street Fighter 2 dt. Ani.	89,95
3 Stunt Island	129,95
3 Summer Olympics dt. Ani.	99,95
3 Summoning	89,95
3 Sword of the Sun dt. Ani.	119,95
2 Syndicate kompl. dt.	119,95
3 Tac. Air Comm. Pro FS	49,95
3 Take a Break Pinball	89,95
3 Tank	49,95
3 Task Force 1942 dt. Ani.	139,95
3 Team Suzuki	29,95
3 Tennis Cup 2	29,95
3 Terminator Chess	129,95
1 Terminator 2	29,95
1 Terminator 2029	99,95
1 – Operation Source	64,95
3 Testdrive 2	39,95
3 The Greatest	99,95
3 Tony La Russa Baseball 2	89,95
– All/NL Stadiums	69,95
4 Tornado	109,95
1 Transartica dt. Ani.	79,95
1 Triple Action Pak – inkl. Ghostbusters /Targhan/ Thus the fox	39,95
5 Triple Action Pak – inkl. Ghostbusters/Maya/Satan	39,95
5 Triple Pack 1	59,95
5 Triple Packs 2	59,95
1 Tristan Pinball	89,95
3 TV Sports Baseball	59,95
3 TV Sports Boxing	59,95
3 Two Towers dt. Ani.	89,95
2 Ultima 6 dt. Ani.	59,95
2 Ultima 7 dt. Version	119,95
– Forge of Virtue (Ult. 7 D.)	59,95
2 Ult. 7 II – Serpent Isle dt.	119,95
– Silver Seed (Serp. Isle D.)	54,95
2 Ultima Trilogy 2 dt. Ani.	109,95
2 Ultima Underworld dt.	109,95
2 Ultima Underworld 2 dt.	109,95
4 Ultrabots	139,95
2 Unlimited Adventures	89,95
2 Utopia Double Pack	89,95
4 V for Victory	99,95
4 V for Victory 2	99,95
4 V for Victory 3	104,95
2 Valhalla dt. Ani.	89,95
3 Veil of Darkness	89,95
4 War in the Gulf	89,95
4 Warlords	89,95
4 Warlords 2	119,95
3 Waxworks kompl. dt.	89,95
3 Wayne Gretzky III	104,95
3 Wheel of Fortune Worlds Var.	99,95
5 Wind. Entertainm. Pack 4	99,95
3 Wing Commander dt.	89,95
– Secret Miss. 1& Bundle	59,95
3 W. Comm 2 dt. & Sp. Pa.	99,95
– Spec. Oper. 1&2 Bundle	64,95
4 W. Comm Academy dt.	129,95
4 W. Comm. Academy dt.	94,95
3 Winter Challenge dt.	89,95
4 Winzer dt. Version	99,95
3 Wiz Kid dt. Ani.	79,95
3 World Legend dt. Ani.	69,95
3 World Tennis Champ. dt.	89,95
3 WWF Westlemania	29,95
3 WWF Wrestling 2	79,95
4 X-Wing	119,95
4 X-Wing D. (Imp. Pursuit)	49,95
4 Xenobots dt. Ani.	109,95
2 Yeager Air Combat	44,95
1 Yo! Joe! kompl. dt.	89,95
2 Zak Mc Cracken	39,95

Zeichenerklärung: 1 = Action, 2 = Adventure, 3 = Sport, 4 = Strategie/Simulation, 5 = Programmsammlung , 6 = Anwendungen · Wir führen eine sehr große Auswahl an Amiga-Spielen: ATARI-ST-Programme; Super Nintendo; Game Boy; CD-ROM-Programme. Gesamtkatalog gegen eine Schutzgebühr von 5,– DM anfordern, die beim Kauf verrechnet werden · Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. 9,– DM oder Euroschecks bis 400,– DM. Ab 200,– DM versandkostenfrei.

CD ROM

Titel	Preis
Day of Tentacle	89,–
History Line 1914-1918	69,–
Der Praktizer	89,–
Dune	89,–

dt. Version
dt. Version
dt. Version
dt. Version

SUPER NINTENDO

Titel	Preis	Version
Rest of the Best	119,–	dt. Anleitung
Blues Brothers	139,–	dt. Anleitung
Congos Caper	99,–	dt. Anleitung
King Arthurs World	119,–	dt. Anleitung
Shanghai 2	129,–	dt. Anleitung

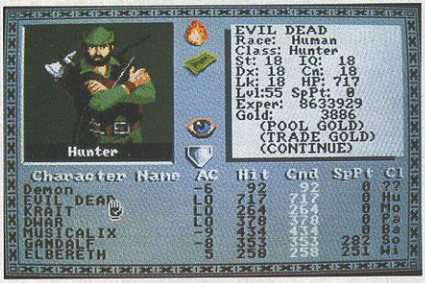
WIR REPARIEREN IHREN COMPUTER

Amiga, PC, C 64, Monitore, Drucker und was sonst noch defekt ist!
NUTZEN SIE UNSEREN SUPERSERVICE!
Wir holen Ihren defekten Computer zu Hause ab und wir bringen ihn repariert mit Garantie wieder zurück ohne großen Aufpreis.
RUFEN SIE UNS AN!
HOTLINE 02 01/27 06 95

Alle Bestellungen, die montags in der Zeit von 11.00 bis 12.00 Uhr bei uns telefonisch eingehen, erhalten 10 % Nachlaß!

Gut geklaut ist halb gewonnen

The Bard's Tale



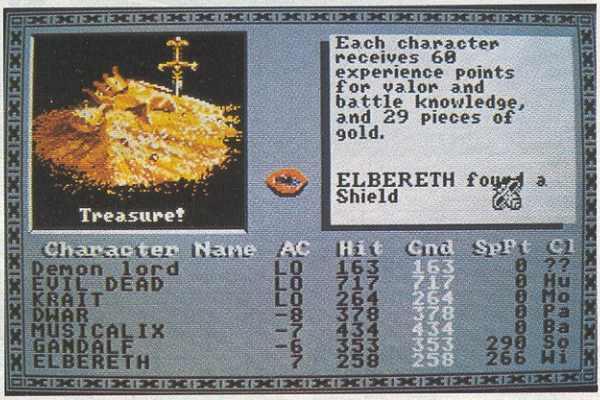
Noch mal *The Bard's Tale 1* für den Atari ST

Frei nach dem Motto, "Gutes kann immer noch verbessert werden", kupferte *The Bard's Tale*-Schöpfer Michael Cranford gnadenlos beim Oldie *Wizardry* ab, und präsentierte eine der erfolgreichsten Rollenspieleserien in der Computerhistorie.

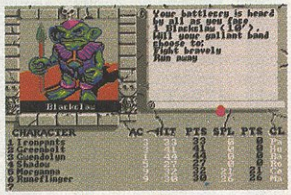
Im Jahr 1985 befand sich ganz Deutschland im Rollenspielfieber. Den Grund für die plötzliche Lust am Monstermeucheln lieferte ein Programmierer aus den USA, mit dem neuen Spiel *The Bard's Tale: Tales of the Unkown*. Was nur eingeweihte Kenner bemerkten: *The Bard's Tale* erinnerte Fatal an die schon 1981 gestartete *Wizardry*-Rollenspielserie. Wie beim Vorbild, stapfte eine sechsköpfige Abenteurercrew durch 3D-Labyrinthe, um im Finale einen bitterbösen Zauberer zu erledigen. Aus dem *Wizardry*-Obermotz Werdna, wurde der *The Bard's Tale*-Fiesling Mangar. Cranford änderte außerdem ein paar Klassen (aus einem "Ninja" wurde so ein "Monk", aus dem "Samurai" ein "Hunter") und fügte ein paar neue, wie den Barden, hinzu.

Hierzulande fiel der Softwareklau kaum auf, gab's doch das "Original" nur vereinzelt in Importläden, während es *The Bard's Tale: Tales of the Unkown* offiziell in deutschen Softwaregeschäften zu kaufen gab. Fairerweise muß gesagt werden, daß Michael Cranford sich nicht einfach hemmungslos bei der Konkurrenz bediente, sondern mit *The Bard's Tale*, zumindest technisch, die Kollegen weit hinter sich ließ. So gab sich Cranford nicht mit nur einem, zehn Stockwerke tiefen, Dungeon zufrieden. Satte 16 Labyrinthlevel mußten in *The Bard's Tale* von mutigen Abenteurern erforscht werden. Die 16 Levels verteilten sich zudem auf fünf verschiedene Keller, mit unterschiedlichen Monstertypen und stetig steigendem Schwierigkeitsgrad. Der genialste Coup Cranfords: Im Gegensatz zu *Wizardry* gab's in *The Bard's Tale* eine richtige Stadt (Skara Brae) mit richtigen Häusern, die man betreten konnte, Tempeln, Läden und Kneipen. Hier hatte der Spieler viel mehr das Gefühl, sich in einem "echten" Märchenland zu befinden, als bei *Wizardry*. Ein weiteres Highlight waren die tollen Grafiken: Statt statischer Monsterbildchen und simplen Strichdungeons, schmückten kleine animierte Gegner und ausgefüllte Labyrinthwände den Bildschirm. Kenner halten übrigens bis heute die Atari ST-Version von *The Bard's Tale*, als die schönste. Zwar mußten die Atarianer (fast) am längsten auf eine Umsetzung warten, wurden dafür aber mit den knuffigsten Grafiken belohnt. So sehen, im Gegensatz zu der Amiga-Version, bei der alle Keller im gleichen Outfit designt sind, die Dungeonwände unterschiedlicher Labyrinthe auch komplett anders aus.

Vom Erfolg beflügelt, werkelte Cranford für die US-Firma Interplay natürlich an einem zweiten Part, der rund 11/2 Jahre später erschien. *Bard's Tale 2: Spear of Destiny* bot ein Bündel von Neuerungen. So begnügten sich die Interplay-Designer nicht mehr mit einer Stadt: Gleich sechs Orte konnten bereist werden. Natürlich wurde auch die Anzahl der Labyrinthe aufgestockt. Rund 25 Dungeonetagen waren es jetzt insgesamt. Zusätzlich wurde dem *The Bard's Tale*-Universum eine Außenwelt, komplett mit Bäumen und verstreut gelegenen Hütten, verpaßt. Nun konnten reiche Abenteuerer ihr schwer erkämpftes Geld auf Banken tragen, kundige Magier, die in den Sprüchen der vier alten Magieklassen bewandert waren, durften sich im Spielverlauf in eine brandneue Zaubererklasse umwandeln lassen und bekamen zusätzliche Zaubersprüche als Belohnung. Um den gesalzenen Schwierigkeitsgrad des Erstlings etwas zu mildern, wurde *Destiny Knight* ein Starterdungeon für Neueinsteiger gegönnt. Veteranen, die Ihre Party importierten, konnten dieses Labyrinth umge-

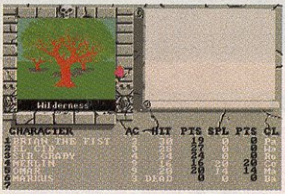


Die schönste Version des Klassikers ist *The Bard's Tale* für den Atari ST



Leider unter dem Zeitdruck zusammengeschlampt: *Destiny Knight* für den PC

hen. Statt der sechs selbstgebauten Helden, durften nun auch spezielle NPCs mit in die Gruppe aufgenommen werden und blieben beim Speichern erhalten. Eine taktische Kampfvariante wurde durch den Einsatz unterschiedlicher Entfernungen eingeführt. Tauchte eine Monstergruppe etwas weiter weg auf, konnten sich die Helden nur mit Schußwaffen und Zaubersprüchen zur Wehr setzen, oder dichter an die Gefahr heranrücken. Auch in Sachen Puzzles ging man mit *The Bard's Tale 2* ungewöhnliche Wege. Es galt die Bruchstücke einer mythischen Waffe wiederzufinden. Diese Teile befanden sich in besonderen Rätselräumen, in denen unter Zeitdruck ein extrahartes Puzzle gelöst werden mußte. Schaffte der Spieler es nicht in der vorgegebenen Zeit, kam die ganze Party in den Rollenspielhimmel. So gelungen die Fortsetzung auch war – einige

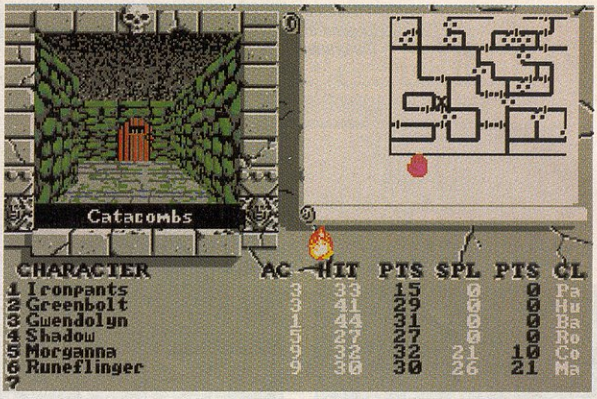


Waldeslust:: In Destiny Knight gibt´s eine komplette Außenwelt (MS-DOS)

Hat mittlerweile Sammlerwert: Ein Bild aus *The Bard's Tale 4*

Computerbesitzer wurden durch ziemlich mäßige Umsetzungen eher verschreckt. Apple 2-, und C64-Eigner fanden alle Spiel-Features (Die Bank) vor, die Monsterbilder galten damals als State-of-the-Art. Amigianer mußten sich mit einem fehlerhaften und abgespeckten *The Bard's Tale* herumplagen: Aus Zeitmangel wurden beispielsweise die Banken in der Amiga-Fassung kurzerhand geschlossen, ein großer Teil der Monsterbilder unfertig im Spiel belassen. Auf eine ST-Version wurde sogar ganz verzichtet. Selbst auf dem PC sieht's duster aus, hier wurde einfach die Amgia-Variante umgesetzt.

Deutlich mehr Sorgfalt wendete man bei Interplay für den dritten Teil der Reihe *The Thief of Fate* auf. Diesmal ohne Michael Cranford, legten sich die Mannen um



84 Dungeons und 500 Monster: *Thief of Fate* ist ein Spiel der Superlative

Brian Fargo nochmal tüchtig ins Zeug. Gleich 84 Dungeons wurden dem finalen Teil der Saga spendiert. Diesmal gab's nicht nur ein komplettes Märchenreich, sondern außerdem ein paar frische Dimensionen und gar Reisen durch die Zeit. Um sich gegen die auf 500 verschiedene Gattungen angeschwollene Monsterschar zur Wehr zu setzen, baute Interplay ein paar neue Charakterklassen ein. Anstatt aber neue Kämpfer zu kreieren, konnte man nun zwei weitere Magierklassen benutzen, den Geomancer und den Chronomancer. Nur Chronomancer beherrschten die, für die Dimensions und Zeitreisen nötigen, Zauberformeln. Außerdem wurde dem Dieb, dem in den ersten beiden Spielen eher unwichtigsten Charakter, eine dickere Rolle auf den Leib geschneidert. Ohne Dieb bestand keine Party die Gefahren von *Bard's Tale 3*. Zu guter Letzt durfte jetzt das Abenteuer an jeder Stelle, sogar in den Dungeons, gespeichert werden und passionierte Kartenzeichner wurden dank des eingebauten Automappers arbeitslos.

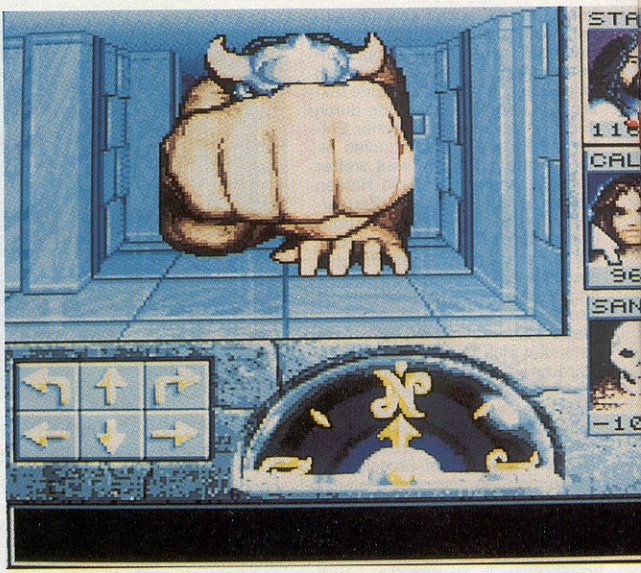
1989 gingen für die Barden vorerst mal die Lichter aus: Mit *Thief of Fate* war erstmal Schluß. Rund zwei Jahre später überraschte Interplay nochmal die Spielewelt mit dem *The Bard's Tale Construction Kit*, mit dem sich die Fans der Serie Ihre eigenen Spiele zusammenbasteln konnten. Nach einiger Verwirrung um die Namensrechte (erst bei Interplay, dann bei Electronic

The Bard's Tale* zum selbermachen: *The Bard's Tale Construction Kit

Arts, dann wieder Interplay, dann EA) platzte 1992 anläßlich eines Besuchs von Michael bei Eelectronic Arts die Bombe: *Bard's Tale 4* war schon seit zwei Jahren in der Mache. Rund 30 Programmierer, Designer und Grafiker zeigten Michael erste Bilder und Demos, eine komplette Landkarte der neuen *Bard's Tale*-Welt und sogar schon eine komplette Serie von Merchandisign-Produkten. Ein fertiger Fantasy-Roman und eine Comic-Serie sollten den Start des Mammutprojektes (O-Ton Rick Lucas, Entwicklungsleiter: "Bard's Tale 4 wird nicht nur das letzte große Diskettenspiel sein, sondern ist auch eines der gigantischsten Projekte von uns überhaupt!") begleiten. Schon ein halbes Jahr später war der Traum vom neuen Bardenspiel ausgeträumt: Die Entwicklungscrew wurde an andere Spiele gesetzt und "das gigantischste Projekt" wurde sang- und klanglos eingestellt. *mh*

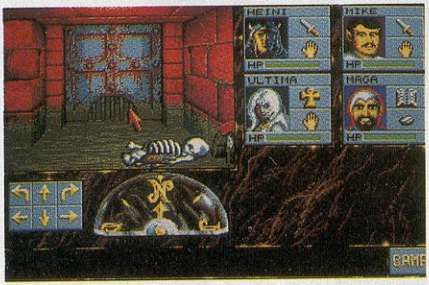
Name	Systeme
The Bard's Tale I: Tales of the Unknown	C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, NES
The Bard's Tale II: Destiny Knight	C64, Amiga, MS-DOS
The Bard's Tale III: Thief of Fate	C64, Amiga, MS-DOS

Bezugsquelle: Softgold



Ein Fäustling aus *Legend of Darkmoon*

Eye of the Beholder war grafisch eine Revolution



AD&D meets Dungeon Master

Eye of the Beholder

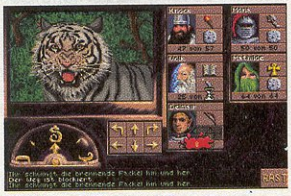
Die amerikanische Softwarefirma SSI, Strategic Simulations Incorporated, sicherte sich bereits vor gut sechs Jahren die Computerspielrechte der allseits beliebten AD&D-Rollenspielreihen. Im Laufe der Jahre entwuchsen dieser Serie Unmengen guter oder weniger brillanter Rollenspiele, die meist auf dem selben Spielsystem beruhten. Hobby-Orks und Heim-Magier tobten sich an den Fortsetzungen von *Pool of Radiance* (*Curse of the Azure Bonds*, *Secrets of Silver Blade*) genauso freudig aus, wie an der Schwesternreihe (*Champions of Krynn*), die anstatt in der "Forgotten Realms"-Welt im AD&D-"Dragonlance"-Szenario spielt. Alle Spiele hatten dabei dasselbe Spielprinzip: Ihr watschelt durch ein Welt, die in einem kleinen 3-D-Fenster

Grafik statt Tiefe: Unter diesem Motto machte SSI mit *Eye of the Beholder* den AD&D-Reigen auch Einsteigern schmackhaft.

gezeigt wird, kämpft via taktischem Kampfsystem und quält Euch bisweilen durch Unmengen Text. Um die AD&D-Welt auch Neueinsteigern richtig schmackhaft zu machen, entschloß man sich, ganz neue Wege zu gehen. So wurden die Mannen von Westwood aus Las Vegas beauftragt, ein "ganz anderes" Rollen-Spiel auf die Beine zu stellen. Und da Las Vegas nicht weit von San Diego liegt und die Kollegen von FTL mit *Dungeon Master* einen Riesenerfolg feierte, entschloß man sich in deren Fußstapfen zu treten, zumal sich Westwood in der Vergangenheit mit ihren Infocom-Rollenspielen nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben. So wurde FTLs Spielprinzip kurzerhand übernommen und allein das grafische Element kräftig aufgebohrt.

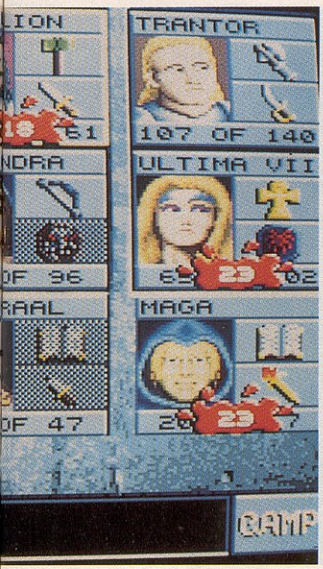
Keine Frage, bei Veröffentlichung 1990 war *Eye of the Beholder* ein Hammer und das hübscheste Rollenspiel, was es gab. Die *Dungeon-Master*-losen PC-Besitzer erfreute es um so mehr, und so durfte fast jeder deutsche Spiel-PC die Monsterhatz auf seiner Festplatte verewigen. Was unterschied also *Eye of the Beholder* von seinen Konkurrenten? Ganz einfach: Es war ein reinrassiges AD&D-Produkt, sah zusätzlich sehr gut aus und machte besonders Mausverwöhnten Einsteigern um einiges mehr Spaß, als zum Beispiel *Pool of Radiance*.

Ihr durftet Euch zu Beginn eine vierköpfige Party aus den üblichen AD&D-Rassen und Klassen zusammenbasteln, um das Kellergeschoß des Städtchens Waterdeep



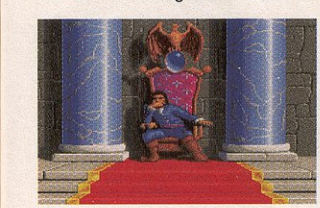
Im Tempel "Darkmoon" warten mitunter sehr finstere Gesellen

Name	Systeme
Eye of the Beholder	Amiga, MS-DOS, SNES, Lynx
Eye of the Beholder 2: The Legend of Darkmoon	Amiga, MS-DOS
Eye of the Beholder 3: Assault of Myth Drannor	MS-DOS
Eye of the Beholder Trilogie	CD-ROM

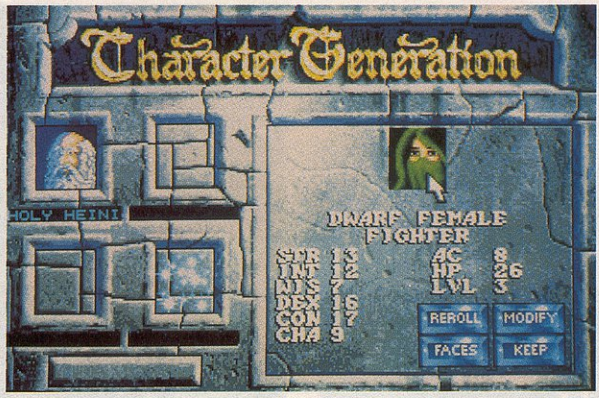


von allerlei üblem Monstervolk und einem grantigen zwölfäugigen Beholder zu befreien. Via Maus wurde durch die Kellerlabyrinthe gestapft oder eventuell auftauchende Monster vermöbelt. Das Echtzeitkampfsystem war vor allem bei Einsteigern sehr beliebt, da dadurch eine gewisse Prise Action ins ansonsten recht langatmige Rollenspielallerlei gestreut wurde. AD&D-typisch ernteten Eure Charaktere Erfahrungspunkte und durften befördert werden. Magier lernten bessere Sprüche, Eure Krieger schlugen fester zu und Diebe stahlen vorwitziger. Dank der guten deutschen Übersetzung und des nicht gerade hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades, war *Eye of the Beholder* schnell durchgespielt und der Ruf nach einer Fortsetzung wurde laut.

Nach nicht mal einem Jahr, präsentierten uns SSI und Westwood den zweiten und bis heute besten *Eye of the Beholder*-Part. In *Eye of the Beholder 2: Legend of Darkmoon* wird die bekannte Stadt Waterdeep erneut vom Grauen geschüttelt. Für die Bürger des Provinznestes ist die Parallelwelt seit der Terminierung des Augenmonsters wieder in Ordnung. Doch statt Vorsorge gegen weitere Bosheiten zu treffen, lebt man in Waterdeep fröhlich in den Tag hinein. So kann sich unbemerkt von der Bürgerschaft ein mächtiger Magier in dem nahegelegenen Tempel von Darkmoon einnisten und in aller Ruhe seine Invasionspläne ausbrüten. Alles schläft nur einer wacht und das ist in diesem Fall ein gutartiger Zauberer, dem das Schicksal seiner Provinz am Herzen liegt. Er erkennt die drohende Gefahr und bittet das schon einmal erfolgreiche Team um eine Wiederholung ihrer Glanztaten. Also sucht sich der Oberkammerjäger seine fähigsten Genossen zusammen und gemeinsam schultern sie wieder ihre Rucksäcke, um für Gott, Vaterland und Erfahrungspunkte in die düsteren Gefilde des "Tempel of Darkmoon" einzumarschieren.



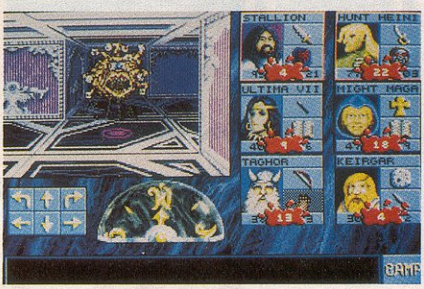
Assault of Myth Drannor ist der schwerste Teil



Die Charaktergenerierung ist in allen drei Teilen identisch

Am Spielprinzip wurde zwar recht wenig, sprich gar nichts, verändert, aber in Sachen Story und Anspruch wurde tief in die Trickkiste gelangt. Selbst eine winzige Oberwelt wurde dem Nachfolger beschert. Zudem sorgen zahlreiche Zwischensequenzen mit entzückenden Grafiken für einen bis dato nicht gekannten optischen Rollenspielgenuß. Einen groben Fehler haben die Mannen von Westwood dennoch gemacht: Wer seine Helden erfolgreich durch den ersten Teil führte und die Party in den zweiten Teil importiert, bekommt kaum noch Gelegenheit, seine Charaktere aufzupeppen, denn die Obergrenze für das Aufsteigen der Charaktere liegt mit Stufe 13 extrem niedrig und ist deshalb sehr schnell erreicht. So seid Ihr also kaum noch in der Lage, die einmal übernommene Spielerpersönlichkeit nach eigenem Gutdünken weiter zu formen. Die schon im ersten Teil fehlende Automappingfunktion vermissen wir auch im zweiten Teil schmerzlich.

Mitte letzten Jahres wurde es für den finalen Part der Trilogie Zeit: *Eye of the Beholder 3: Assault of Myth Drannor*. Einerseits geschockt



Am Ende! Mit Beholdern ist nicht gut Kirschen essen.

von der Scheidung des Paares Westwoods/SSI, konnte Teil 3, von SSI selbst fertiggestellt, nicht überzeugen. Der Sprung vom Vorgänger ist einfach zu gering und das Spiel nicht mehr ganz zeitgemäß. Zwar wurden im dritten Teil erneut einige Verbesserungen getätigt (zum Beispiel die "All Attack"-Funktion), aber wirklich Neues suchen wir vergebens. Auch hier fehlt das mittlerweile Standard gewordene Automapping. Insgesamt noch etwas schwerer und größer als der Vorgänger, ziehen *Eye of the Beholder*-Fans ihre Motivation allein aus Ihrer mittlerweile eingespielten und zweimal importierten Party. Im dritten "Beholder" dürfen Eure Mannen nämlich bis Stufe zwanzig aufsteigen. In der Hoffnung, aus den eigenen Mannen irgendwann einmal Superhelden zu Schmieden, wartet die Fangemeinde auf eine Fortsetzung, die bis zum heutigen Tage noch in den Sternen steht. *kn*

Feuer frei: mit Feuerbällen ist gut kämpfen

Ganz schön schaurig: Ravenlofts Einwohner überzeugen durch Einsatz

Klassische Schönheit: Eine Elfin aus *Pools of Darkness*

Von Dungeons und Drachen

SSI und AD&D

Schon seit über einem Jahrzehnt ist die amerikanische Softwarefirma SSI Garant für Rollenspielunterhaltung auf höchstem Niveau.

Die Ritter in der Redaktion trugen Trauer. Hatte doch das britische Branchenblatt "Computer Trade Weekly" die Schreckensmeldung verbreitet, das TSR, weltgrößter Herausgeber von Rollenspielsystemen, die Zusammenarbeit mit SSI aufgekündigt hatte. Sollte eine achtjährige Liebesbeziehung ein jähes Ende finden? Zum Glück hatten die englischen Kollegen etwas schlampig recherchiert und nur die halbe Wahrheit verkündet. SSI verliert nur die Exklusivrechte an den TSR-Produkten, kann aber weiterhin auf deren Szenarienfundus zurückgreifen. Dem Rollenspieler kann es nur recht sein, wenn auch andere Firmen die phantastischen Spielsysteme von TSR verarbeiten dürfen und so mehr Spielmaterial auf den etwas ausgetrockneten Markt kommt.

Joel Billings, Firmengründer und Chef von SSI, erkannte schon 1987 das enorme Potential des TSR Sagenmaterials. Zwar hatte man schon vorher mit *Wizards Crown*, *Questron* und der *Phantasie*-Serie ein paar für die damalige Zeit schöne Programme abgliefert, aber erst mit der Übernahme des AD&D-Rollenspielsystems begann die eigentliche Boom-Phase. Dungeons & Dragons wurde bereits 1974 von Rollenspielpapst Gary E. Gygax und seinem Kumpel Dave Ameson entwickelt. In der überarbeiteten und verbesserten "Advanced"-Version wurde es zu einem der erfolgreichsten Spielsysteme überhaupt. Inzwischen gibt es unzählige Szenarien- und Modul-Bände, die zusammen einen unerschöpflichen Fundus für SSI-Produkte boten. Das erste SSI-Produkt, das den AD&D-Regeln folgte, war das heute schon legendäre *Pool of Radiance*. Das Spiel entführte uns in die "Forgotten Realms", eine klassische AD&D-Welt. Dort in der Hafenstadt Phlan trafen sich sechs unternehmungslustige Jungabenteuerer um gemeinsam gegen einen dämonischen Bösewicht aus einer anderen Dimension vorzugehen. Getreu der reinen AD&D-Lehre stellte man sei-

Name	Systeme
Pool of Radiance	MS-DOS, C 64, Amiga, Mac
Curse of the Azure Bonds	MS-DOS, C 64, Amiga, Mac
Secret of the Silver Blades	MS-DOS, C 64, Amiga, Mac
Pools of Darkness	MS-DOS, Amiga
Champions of Krynn	MS-DOS, C 64, Amiga
Death Knights of Krynn	MS-DOS, C 64, Amiga
Dark Queen of Krynn	MS-DOS
Gateway to the Savage Frontier	MS-DOS, C 64, Amiga
Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS

Wer rastet, der rostet: Ohne Camping wird der härteste Held weich

Kampf in der Wüste: Auch *Dark Sun* verwöhnt durch Rundenkampf

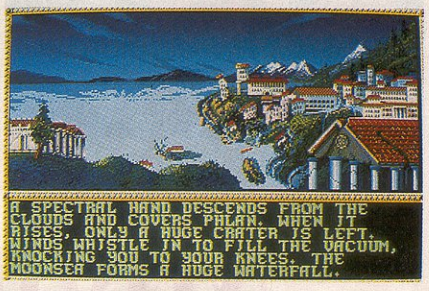
ne Party aus einem genau festgelegten Rassen- und Berufe-Pool zusammen. Gekämpft und gezaubert wurde ebenfalls nach den Regeln der Vorlage. Die spannende und abwechlungsreiche Mischung aus damals beeindruckender Grafik, Rundenkampf und saftiger Fantasystory begeisterte die Computer-Rollenspieler – *Pool of Radiance* wurde zum Renner und SSI ging auf die Überholspur. In regelmäßigen Abständen folgten die Fortsetzungen des ersten Teils. So hat es die "Forgotten Realms"-Reihe auf vier Folgen gebracht. Nach *Pool of Radiance*, folgten *Curse of the Azure Bonds*, *Secret of the Silver Blades* und der besonders gelungene Abschluß der Reihe *Pools of Darkness*.

Das gleiche Szenario der "Forgotten Realms" benutzte auch die *Eye of the Beholder*-Trilogie. Hier steuerten wir unsere Helden, wie beim direkten Vorbild *Dungeon Master*, durch 3-D-Labyrinthe und verwunschene Wälder. Gekämpft wird nicht rundenweise, sondern in Echtzeit.

Dem AD&D-Vorbild wieder näher kam man mit der Krynn-Trilogie. Hier benutzte man das "Dragonlance"-Szenario als Story-Lieferant. Die drei Teile *Champions of Krynn*, *Death Knights of Krynn* und *Dark Queen of Krynn* bilden thematisch eine Einheit, die nach Meinung vieler sogar gehaltvoller als das "Radiance"-Quartett ist. Ebenfalls im Lande der Drachenlanze angesiedelt, ist ein kurioses Programm, das nun wirklich kein Rollenspiel ist. Die Rede ist natürlich von Westwoods *Dragonstrike*, der Welt einzigem ernstzunehmendem Drachenflug-Simulator. Auf zwanzig Missionen steuern wir unseren Kampfdrachen durch die krynnsche Vektorwelt, fackeln gegnerische Flugsaurier ab oder landen auf abgelegenen Burgen.

Ebenfalls etwas kurios, aber spielerisch sehr gehaltvoll, sind die zwei Abenteuer des galaktischen Raumhelden Buck Rogers. Auch hier liefert TSR wieder das Regelwerk.

Einen weiteren Abstecher in ein neues AD&D-Szenario wagte SSI mit *Gateway to the Savage Frontier* und *Treasures to the Savage Frontier*. Die "Wilde Grenze" zeigte aber schon deutliche Verschleißerscheinungen des in die Jahre gekommenen Spielsystems. Es war höchste Zeit für eine gründliche Renovierung der zunehmend antiquierten Programme. Einen beherzten Schritt in diese Richtung wagte man mit dem AD&D Titel *Dark Sun – The Shattered Lands*. Ähnlich wie bei der *Ultima*-Konkurrenz sehen wir hier die Landschaft von schräg oben. Auf ein Stilmischmasch in der Darstellung wurde bewußt verzichtet. Obwohl der erste Teil noch an ein paar Kinderkrankheiten laborierte, hat das spannende und konfliktstoffreiche Szenario das Potential zu einem echten Hit. Ebenfalls sehr vielversprechend ist der neueste Sproß aus dem Hause TSR: *Ravenloft – Strahd's Possession*. Der AD&D Horror-Ableger hat sich zum heimlichen Renner unter amerikanischen Rollenspielern gemausert und bietet sich für ein 3-D-Computerspiel geradezu an. Einen stark arabischen Einschlag hat dagegen das AD&D-Rollenspiel Al-Qadim. Auch in dieser Geschichte aus Tausend und einer Nacht betrachten wir die Landschaft aus der schrägen Vogelperspektive. Wie man sieht, liefert TSR immer noch genug Sagenstoff. Da kann man nur hoffen, daß die beiden Firmen auch in Zukunft zusammenarbeiten werden und uns weiterhin so ausgezeichnet mit Spannung und Kurzweil versorgen. *vw*

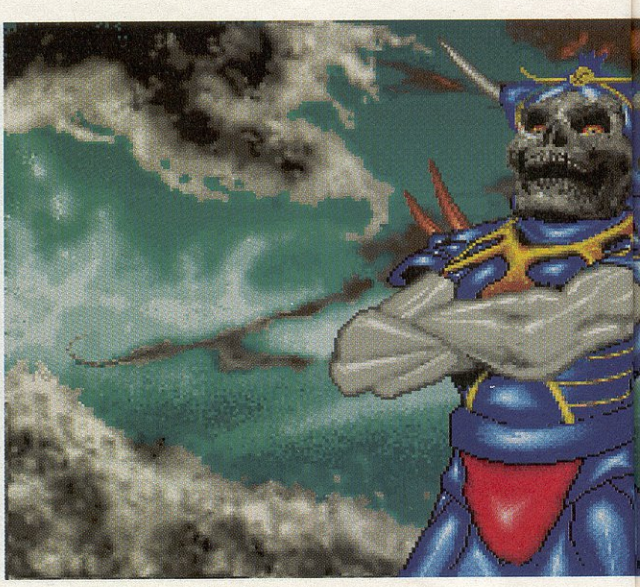


Zerstört: Die Forgotten Realms werden überschwemmt

Her mit der Kohle: Nach der Schlacht gibt's Bargeld

Kalt und weiß: Der Eissturm als praktische Alternative

Auch das ist AD&D: Buck Rogers Raumsschiff mit allen Stationen



Die Lust am Bösen: Xeen ist mal wieder stinksauer und will ein Fantasyland erobern

Ein Monster kommt selten alleine: Gleich zwei miese Gegner greifen an .

Mächtig magisch

Might & Magic

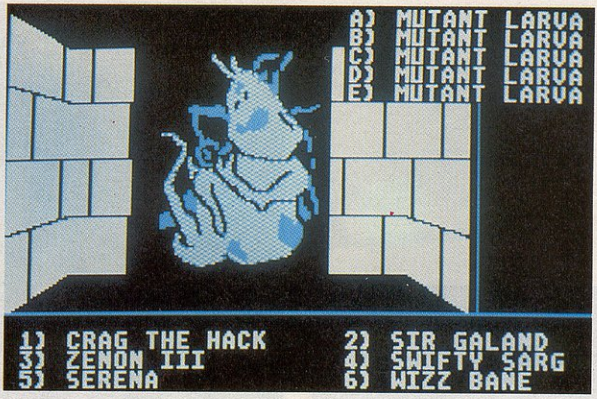
Was wäre des Rollenspielers Leben ohne Macht und Magie? New World Computing ging der existenziellen Frage auf den Grund und spendierte ihr eine Rollenspielreihe, wie sie im Buche steht.

New World Computing, eine bis heute recht unscheinbare Softwarefirma, genießt unter Rollenspielbesitzern bereits seit Anfang der neunziger Jahre ein gewisses Ansehen. Zwar kennt, dank *Spaceward Ho!* und Co., mittlerweile auch Otto Normalspieler die Mannen aus Frisco, aber angefangen hat alles mit einer Rollenspielreihe.

Mit dem 1988 erschienenen *Might & Magic: The Secret of the Inner Sanctum* beschritten die Kalifornier den langen Pfad der Rollenspielserien und hatten dabei einen nur mäßigen Einstieg. *Might & Magic 1* zeichnete sich durch extrem triste Grafik und nicht vorhandenen Sound aus. Traft Ihr auf einen Encounter, wurde das damals schon benutzte 3-D-Fenster gar gänzlich ausgeblendet, um einem nur aus Text bestehendem "Battle-Window" Platz zu machen. Spielerisch orientierte sich die Monsterhatz allerdings an den Rollenspielstandard. Zu Beginn sucht Ihr Euch sechs Charaktere aus und verteilt die obligatorischen Rassen und Klassen. Das Spiel basiert jedoch nicht auf der Jagd nach einem Obermotz, sondern besteht aus vielen winzigen Aufträgen. Dabei sucht ihr Euch zuerst einen Auftraggeber und erfüllt dann dessen Mission. Als Belohnung warten natürlich haufenweise Geld, ein Sack voller Erfahrungspunkte und eine nette Danksagung. Unterwegs trefft Ihr natürlich auf zahlreiche Monsterhorden, die via Rundenkampfsystem ausgeschaltet werden. Habt Ihr alle Aufträge erledigt, geht's auf die Suche nach dem geheimnisvollen "Inner Sanctum", von dem niemand weiß, wo es ist oder ob es überhaupt existiert. Im *Bard's Tale*-Stil besucht Ihr 3-D-Dungeons, rätselt Euch durch knifflige Aufgaben und werft mit über 90 Zaubersprüchen um Euch. Dank des erhöhten Schwierigkeitsgrades und der üblen Grafik waren nur echte Freaks zufrieden, alle anderen ließen 1988 von *Might & Magic* ab und warteten ein Jahr.

Might & Magic 2: Gates to Another World schickte sich bereits ein knappes Jahr nach dem Erstling an, die Rollenspielherzen zu erobern. Im zweiten Teil wurdet Ihr in das Land Cron gebeamt, das es von bösartigem Getier und von dem Oberschurken Sheltem zu befreien galt, um es den armen Einheimischen zu ermöglichen, nachts wieder ungestört spazierenzugehen. Wie gehabt, baut Ihr anfangs Eure sechsköpfige Party zusammen und durchstreift das Land

Name	Systeme
Might & Magic 1: The Secret of the Inner Sanctum	MS-DOS, Apple 2, C 64
Might & Magic 2: Gates to Another World	MS-DOS, Amiga, C 64, Apple 2
Might & Magic 3: Isles of Terror	MS-DOS, Amiga
Might & Magic 4: Clouds of Xeen	MS-DOS
Might & Magic 5: Dark Side of Xeen	MS-DOS



Das waren noch Zeiten: *Might & Magic 1* in voller CGA-Grafikpracht

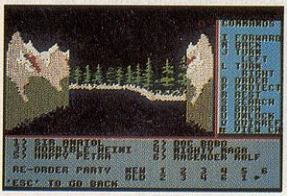
nach bewährtem *Might & Magic*-Muster. Unterwegs trefft Ihr allerdings auch auf Charaktere, die sich Euch anschließen und Eure Party so auf acht Helden aufstocken. Wieder könnt Ihr mehrere Aufträge annehmen, deren Erfüllung Geld und Erfahrungspunkte verheißen. In Shops darf sich die Ausrüstung zusammengekauft werden und in Spezialgeschäften dürft Ihr Euren Helden besondere Fähigkeiten (einige sagen auch Skills dazu) antrainieren. Beförderungen werden, genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt, ebenfalls gegen klingende Münze in Trainingszentren angeboten. Die zahlreichen Magiergilden laden Eure Zauberer zum frischen Zauberformelkauf ein.

In *Might & Magic 2* durften erstmals nicht nur viele Dungeons durchstreift werden, sondern auch abgelegene Wüsten oder gar andere Dimensionen. Dieses Mal ist sogar eine begrenzte Automapping-Funktion und ein gut gelungener Rundenkampf enthalten. Doch der größte Qualitätssprung zum Vorgänger war die für damalige Verhältnisse tolle Grafik. Noch ein wenig gigantischer zeichnete sich der Präsenationssprung allerdings beim dritten *Might & Magic*-Part ab. Das erst Ende 1991 erschienene *Might & Magic 3: Isles of Terra* erblühte auf VGA-PCs zu einer wahren Augenweide. Doch auch spielerisch wurde einiges getan. So durfte Eure sechs- bis achtköpfige Party komplett mit der Maus gesteuert werden und in Echtzeit kämpfen. Eine feste Automappingfunktion gehörte ebenso zum Lieferumfang, wie die riesige Ober(spiel)welt plus 70 vertrackter Dungeons. Auch zufällige Monsterangriffe blieben aus, denn alle Feinde führen ein Eigenleben à la *Dungeon Master* und stehen, einmal umgehauen, zum Glück nicht wieder auf.

Nach diesem herzerfrischendem Spiel, das fast die gesamte Rollenspielgemeinde begeisterte, wurde der Ruf nach weiteren Teilen immer lauter und New World Computing ließ sich nicht zweimal bitten: *Might & Magic 4: Clouds of Xeen* war geboren. Im vierten Teil der Saga geht's gegen Obermotz Xeen und Ihr watschelt mit Eurer sechsköpfigen Party durch seine Lande, um dem Schurken den Garaus zu machen. Gegenüber dem Vorgänger wurde am vierten Teil kaum etwas verbessert. Sowohl grafisch als auch spielerisch sehr ähnlich, ziehen *Might & Magic*-Fans ihre Motivation allein aus neuen Landschaften, Dungeons und vor allem Monstern. Die Benutzerführung ist einen Hauch komfortabler geworden, die Anzahl an Gegenständen und Zaubersprüchen gigantisch wie eh und je. Der einzige, wirklich gute neue Punkt, ist die "Adventure"-Option für Spieler, die lieber kräftige Rätsel als Monsterarmeen knacken. Einen extrafetten Minuspunkt gibt's allerdings für eine Frechheit ohne Gleichen: Der vierte Teil der Saga kann ohne den Nachfolger nicht gänzlich gelöst werden. Dazu mußten Rollenspieler ein halbes Jahr warten und sich *Might & Magic 5: Dark Side of Xeen* zulegen. Erst wenn beide Spiele vereint sind, könne alle Rätsel gelöst und alle Orte besucht werden. Der fünfte Teil fällt zudem aus wie eine bessere Datendiskette: Keine Verbesserungen, sondern nur neue Monster, Gegenstände, Rätsel und Dungeons. *kn*

Shopping: Acht Helden gehen in den *Might & Magic 3*-Supermarkt

Might & Magic 5: In diesem Schloß lauern neue Gefahren

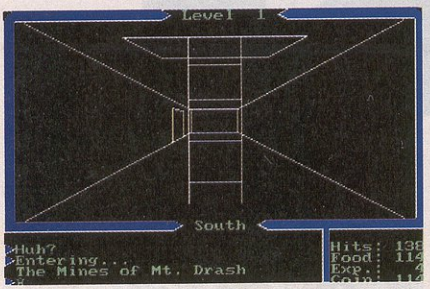


Uralt: In *Might & Magic 1* gibt´s sogar eine Außenwelt

Auf allen Systemen ein Knaller: Might & Magic 2 (Hier MS-DOS)

Auf dem Weg nach *Pagan*: Der Avatar wird vom Guardian entführt

Quadratisch, praktisch, gut: Ein Dungeon aus *Ultima 1*



Long live Lord British

Ultima

Die Abenteuer des Avatars

Wer vom stumpfen "Hack'n'Slay"-Prinzip nichts hält und mehr Wert auf eine detaillierte Spielwelt legt, ist bei Richard Garriotts *Ultima*-Rollenspielreihe genau an der richtigen Adresse.

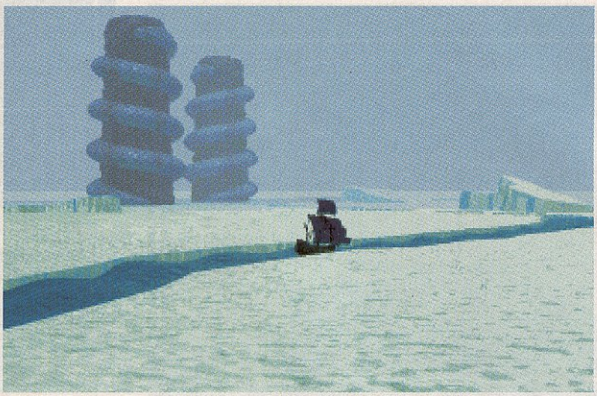
Name	Systeme
Ultima 1: The Beginning	C 64, MS-DOS
Ultima 2: Return of the Enchantress	C 64, MS-DOS
Ultima 3: Exodus	C 64, MS-DOS
Ultima 4: Quest of the Avatar	MS-DOS, Amiga, Atari ST
Ultima 5: Warriors of Destiny	MS-DOS, Amiga, Atari ST
Ultima 6: The False Prophet	MS-DOS, Amiga
Ultima 7/1: The Black Gate	MS-DOS
Ultima 7/2: The Serpent Isle	MS-DOS
Ultima 8: Pagan	MS-DOS
Datendiskette: The Forge of Virtue	MS-DOS
Datendiskette: The Silver Seed	MS-DOS

Es soll Leute geben, die kennen sich in Britannia besser aus, als in ihrer eigenen Heimatstadt: "Hinter Moonglow rechts abbiegen und dann immer geradeaus bis zum Shrine of Compassion". Kein großes Wunder, schließlich hatten die Hobby-Avatare mehr als zehn Jahre Zeit zum Üben. Damals hieß das Land zwar nicht Britannia sondern Sosaria und Lord Britisch war nicht "der" König, sondern nur einer unter acht Herrschern, aber schon damals wurde der erste zarte Keim gepflanzt, der die *Ultima*-Reihe zur erfolgreichsten Serie aller Zeiten machen sollte.

Erst nachdem wir den ersten drei Bösewichtern Mondaine, Minax und der Menschmaschine Exodus das Handwerk legten, ist Lord Britisch in der Lage die Königreiche unter dem Namen Britannia zu vereinen. Schon in diesen frühen Jahren anfang der Achtziger, *Ultima 1* wurde von Garriott noch in Basic geschrieben, zeigte sich ein deutlicher Unterschied zu anderen zarten Versuchen im Computerrollenspiel. Für gewöhnlich hieß es damals und meist auch heute noch – Gut gegen Böse. Wir laufen durch die Landschaft, klauen alle Gegenstände die wir unterwegs finden und stehen irgendwann vor dem Oberbösewicht, den wir kurzerhand umbringen.

Schon Garriotts Erstling hatte da mehr zu bieten. Um vorschnelles Ableben des Gegners zu verhindern, wurde dieser kurzerhand unsterblich gemacht. Unser Charakter mußte erst mittels Zeitmaschine in die Vergangenheit düsen und dort den noch verwundbaren Mondain angreifen. Auch im nächsten Teil bewegten wir uns quer durch verschiedene Epochen auf der Spur von Minax, der ehemaligen Geliebten von Mondain. Schon diese ersten Fingerübungen zeigten den Weg auf, den die *Ultima*-Reihe im weiteren nahm. Weg von stumpfen Helden-Einerlei, hin zu komplexen Geschichten mit vielen überraschenden Wen-

***Ultima 1*: Damals hieß Britannia noch Sosaria**



Dimensionstor: Mit dem Schiff zur *Serpent Isle*

dungen und Brüchen. Bestes Beispiel hierfür *Ultima 6*: Aus den scheinbar ultrabösen Gargoyles werden im Laufe der Handlung liebenswerte, mißverstandene Wesen.

Ähnlich komplex wie seine Geschichten, konstruiert Richard Garriott seine Spielsysteme. Schon im ersten Teil steuerten wir unser Heldensprite wechselweise durch 3D-Dungeons und über eine Landschaft aus der Vogelperspektive. Fast die gesammte Tastatur war mit Befehlen aller Art belegt. Mit fast allen Personen im Spiel konnte man ein Schwätzchen halten oder ein kleines Kämpfchen austragen. Diese Prügeleien waren aber nie Selbstzweck, sondern immer sinnvoll in die Handlung eingebunden.

Mit *Ultima 4* beginnt das Zeitalter des Avatars und der acht Tugenden. Bis heute eine kontroverse Phase in der Reihe. Garriott interessierte sich damals sehr stark für östliche Philosophien und Religionen. Bald konnte jeder *Ultima*-Fan seine Generalstugenden auswendig: "Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality und Humility". Die Rollenspieler wurden zu wahren Tugendbolzen, die nicht mal mehr eine abgebrannte Kerze aus der Orkhöhle mitgehen ließen, ohne vorher einen Antrag zu stellen. Außerdem schieden sich die Geister jetzt endgültig. Die Traditionalisten unter den Rollenspielern verabschiedeten sich von der Serie und wanderten zum klassischen Hack'n'Slay ab, während der Rest endgültig zum Avatar mutierte. Seit *Ultima 4* hat sich die Serie mit jedem Teil sowohl technisch als auch erzählerisch gesteigert. Besonders der sechste Teil sorgte für Aufsehen. Aus unzähligen Tastatur-Kommandos wurden zehn schlanke Icons und Maussteuerung. Spröde EGA-Grafik wurde zur wunderschönen VGA-Pracht und schon immer gepflegte Detailtreue zur Weltsimulation. Britannia wurde zur ersten Virtuellen Realität im Computer. Die Handwerker schuften in den Werkstätten, Bäcker backen Brot, Nichtstuer und Spieler bevölkern die Gasthäuser, die Sonne geht auf, das Wetter spielt verrückt. Kurzum, ein fast perfektes Spiel.

Nicht ganz einfach, hier noch eins draufzusetzen: Um dem hohen Anspruch des Vorgängers gerecht zu werden, wurden gleich mehrere Maßnahmen eingeleitet. *Ultima 7 – The Black Gate* wurde ein neuer Bösewicht verordnet. Der Guardian, ein Abkömmling einer gottgleichen Rasse, verdankt dieses Prädikat wahrlich zurecht. Was dieser Finsterling an Unheil anrichtet, paßt nicht mal mehr auf ein Spiel.

Feuerdämon: In *Ultima 8 - Pagan* treffen wir auf völlig neue Gegner

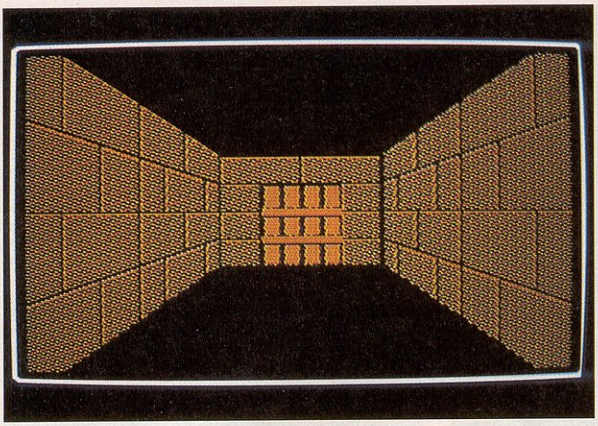
Kurzerhand hat man die Story in zwei Teile geteilt und bietet sie getrennt an. Im zweiten Teil *The Serpent Isle* verlassen wir sogar Britannia und kommen in einer anderen Dimension zum Einsatz. Um die Verwirrung komplett zu machen werden zusätzlich die beiden Missionsdisketten *Forge of Virtue* und *The Silver Seed* angeboten. Alles in allem zwar ein kostspieliges, aber trotzdem lohnendes Vergnügen.

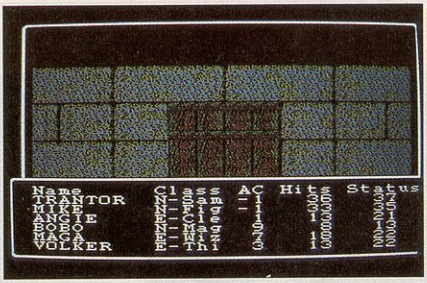
Erneuter Szenenwechsel in *Ultima 8*. Im aktuellen Teil verschlägt es uns auf die Heimatwelt des Guardians, zu neuen Aufgaben und Herausforderungen. Wohin die weitere Reise des Avatars geht, ist noch nicht abzusehen. Richard Garriott streute jedoch selber das Gerücht, das sein ewiger Held auf der guten, alten Erde seine Erfüllung finden wird und von dort aus direkt in das Pantheon der Götter aufgenommen wird. *vw*

***Ultima 4:* Meditiert wir an den Schreinen der Tugenden**

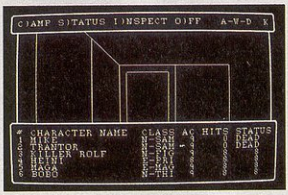
***Ultima 5:* Die Grafik wird schon etwas ansprechender**

***Ultima 6:* Wieder ein Schrein, diesmal in VGA-Grafik und mit Icon-System**





Lange ist's her:
Wizardry 1: Proving Grounds of the Mad Overlord (Nes)
Wizardry 2: Knight of Diamonds (Nes)
Wizardry 3: Legacy of Llylgamyn (MS-DOS)



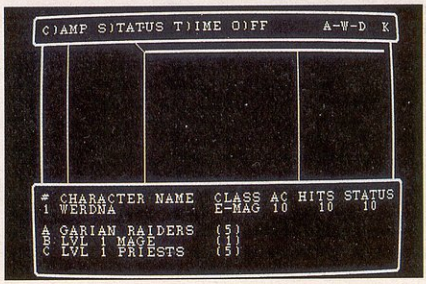
Der 3-D-Oldtimer

Wizardry

Über zehn Jahre alt und kein bißchen leise: Die *Wizardry*-Rollenspielreihe begeistert schon seit über einer Dekade die Fangemeinde und gilt als Urahn der 3-D-Rollenspiele.

Am Erscheinungsbild scheiden sich die Rollenspielgeister: Da gibt's Monstermeuchler, die nur zufrieden sind, wenn sie ihre Party, die Umgebung und Monsterscharen aus der Vogelperspektive betrachten können. Für andere wiederum ist ein schmuckes 3-D-Dungeon das Höchste der Rollenspielgefühle. Der Urvater aller Rollenspiele, in denen Ihr durch eine 3-D-Welt tappt, ist die immerhin schon über zehn Jahre alte Serie *Wizardry*. Schon im Jahr 1981 gab's den ersten Teil der Reihe. Das Programm mit dem Untertitel *Proving Grounds of the Mad Overlord* erschien zuerst für den Apple-2-Computer. Zur damaligen Zeit stellte *Wizardry 1* eine echte Sensation dar. Immerhin konnten willige Spieler ein zehn Stockwerke tiefes 3-D-Labyrinth (wenn auch nur in simpler Strichgrafik) erforschen. Einige der damaligen Spielfeatures haben sich bis in die heutige Zeit gehalten: So konnte man schon damals aus sechs verschiedenen Rassen und acht unterschiedlichen Klassen seine sechsköpfige Party zusammenstellen. Im Dungeon lauerten nicht nur ein paar hundert Monster, sondern auch fiese Fallen, die auch heute noch so manchen Abenteurer ärgern: Es gab Teleporter, Drehfelder und Dunkelzonen. An Automapping war allerdings nicht zu denken: Dafür lag dem Spiel ein Block mit Karopapier bei, auf dem wir selber noch Karten zeichnen mußten. Ebenfalls schon damals dabei: Ein Zubehörshop zum Einkaufen, ein Tempel, um verletzte Charaktere wieder auf Vordermann zu bringen und eine Grundeinstellung der Charaktere (wahlweise "Gut", "Neutral" oder "Böse"). Mittlerweile gibt es sogar eine Game-Boy-Version des Spieles – allerdings nur in Japan.

Extrahart:
Wizardry 4: Return of Werdna (MS-DOS)



Die beiden Folgespiele *Knights of Diamond* und *Legacy of Llylgamyn* knüpften technisch und spielerisch direkt an den ersten Teil der Serie an. Hersteller Sir-Tech ging sogar soweit, daß man Teil zwei und drei gar nicht spielen konnte, wenn man nicht den Vorgänger besaß. Denn nur in *Wizardry 1* konnte man eine Party erschaffen, in den beiden Nachfolgern mußten die Partys aus den jeweiligen Vorgängern importiert werden. Derweil *Knights of Diamond* (außer einem saftigen Schwierigkeitsgrad) keine Neuerungen bot, und das Dungeon nur sechs Etagen tief war, bot *Legacy of Llylgamyn* eine echte Überraschung für *Wizardry*-Spieler. So konnten einige Etagen des neuen Dungeons nur von Partys mit einer bestimmten Charaktereinstellung ("Gut" oder "Böse") besucht werden. Da sich ein "guter" Held nicht mit einem "bösen" verträgt, mußte der Spieler entweder zwei komplett verschiedene Partys zusammen-

Neuer Programmierer, neues Glück:
Wizardry 5: Heart of Maelstrom (SNES)

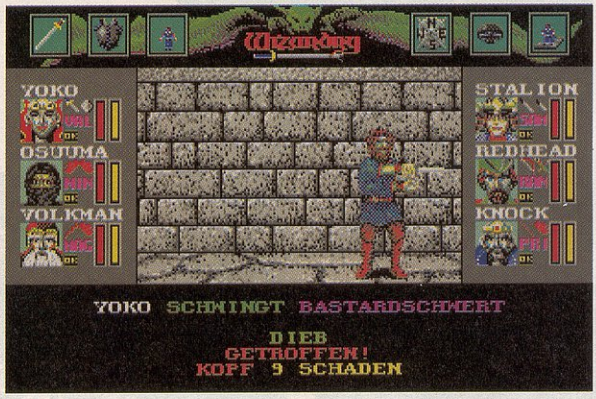
bauen oder eine fünfköpfige "neutrale" Crew sowie zwei einzelne Helden mit der passenden Gesinnung und diese dann bei Bedarf austauschen.

Ein Spezialfall in der Geschichte der Rollenspiele ist der vierte Teil der Serie, mit dem Namen *The Return of Werdna*. Die erste Besonderheit: Wir schlüpfen dieses Mal in die Rolle des Bösewichtes (und zwar steuern wir den Zauberer Werdna aus dem ersten Teil). Der Clou dabei: Werdna selbst kann eigentlich kaum etwas selber machen. Um sich zu verteidigen, braucht Werdna die Hilfe von Monstern. Diese lassen sich an bestimmten Stellen im Spiel zur Unterstützung herbeirufen. Die Angreifer im Dungeon sind selbstverständlich keine Monster, sondern Abenteurer-Partys. Dies ist übrigens wörtlich zu nehmen, denn extra für *The Return of Werdna* konnten seinerzeit *Wizardry* aus aller Welt ihre Helden an Sir-Tech schicken. Aus den eingegangenen Spielständen wählte man rund 300 aus und schickte die Helden in das *Wizardry 4*-Dungeon. Wer damals Glück hatte und heute *Wizardry 4* spielt, stolpert irgendwann mal über seine eigene Spielfiguren! Außerdem gilt dieses Programm bei Kennern als eines der schwersten Rollenspiele aller Zeiten. Aus diesem Grund liegt der Spielschachtel auch ein "Erste Hilfe"-Umschlag bei, der nur einen, aber wichtigen Hinweis enthält. Denn wer noch nie den ersten Teil der Serie gespielt hat, kommt nicht mal aus dem ersten Raum heraus! Zudem hat *Wizardry 4* verschiedene Enden: Eines davon ist ein absolutes Expertenfinale mit einem Geheimlevel. Wer also alle "herkömmlichen" Rollenspiele im Schlaf knackt, sollte sich mal an diesem Brutalowerk versuchen.

Eine der einschneidendsten Veränderungen im bis dahin recht statischen *Wizardry*-Universum nahm die Serie mit dem fünften Teil, *Heart of Maelstrom*, bei dem zum ersten Mal Programmierperle David W. Bradley die Feder führte. Hier nur eine kleine Liste der Neuerungen: Statt quadratischer Dungeons, gab's diesmal Labyrinthe in allen möglichen Varianten und Formen. Zudem wurde mehr Wert auf knackige Puzzles gelegt. Auch neu: Die Charaktere hatten, neben den "normalen" Heldenwerten wie Stärke und Intelligenz erstmals, wenn auch nur einen, Skills. Und zwar einen Schwimm-Skill. Gab's doch im Labyrinth tiefe Teiche, in die Eure Helden hinuntertauchen konnten (und mußten). Last not least: Nicht nur miese Monster machten das Dungeon unsicher, sondern eine ganze Reihe spezieller Figuren, mit denen Ihr Euch unterhalten und Handel treiben konntet. Ein kleiner Tip: Besorgt Euch die Super-Nintendo-Version des Spiels. Diese ist mit Abstand die schönste Fassung, mit verfeinerter Grafik und sogar einem Automapper.

Wizardry goes Germany: Waren die *Wizardry*-Spiele hierzulande nur einer Handvoll Eingeweihter bekannt, entschloß sich Sir-Tech, den Sprung über den Atlantik zu wagen und veröffentlichte endlich die Spiele auch in Deutschland. Der Anlaß: Der sechste Part *Bane of the Cosmic Forge*, der bei Softgold komplett ins Deutsche übersetzt wurde. Technisch hinkte die Serie allerdings der Konkurrenz nun um ein paar Meilen hinterher: "Nur" EGA-Grafik und in der ersten Version noch nicht einmal Mausteuerung oder Soundkarten-Unterstützung, hinterließen einen archaischen Eindruck. Wer sich von der veralteten Technik nicht täuschen ließ, wurde mit einem der schönsten Rollenspielerlebnisse der letzten fünf Jahre belohnt. Dank harter Rätsel, furioser Monster und einem deftigen Schuß Humor wurde *Bane of the Cosmic Forge* von der *POWER PLAY* zum "Besten Rollenspiel des Jahres 1990 gekürt.

Erst zwei Jahre später konnte Sir-Tech an den Erfolg anknüpfen: Mit *Crusaders of the Dark Savant* zogen Sir-Tech und Bradley endlich die technische Notbremse. Feine VGA-Grafik, Mausbedienung, Soundkartenunterstützung, Automapping und eine riesige Oberwelt verhalfen auch dem siebten Teil zum begehrten Titel "Bestes Rollenspiel". Wer mehr über die beiden letzten Spiele der *Wizardry*-Serie lesen möchte, findet in diesem Sonderheft zwei ausführliche Tests. *mh*

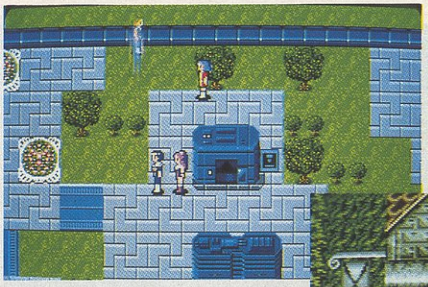


Erstmals in Deutsch: *Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge* (Amiga)

Technischer Fortschritt: *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant* (MS-DOS)

Name	Systeme
Wizardry I: Proving Grounds of the Mad Overlord	MS-DOS, MAC, NES (US), Game Boy
Wizardry II: Knight of Diamonds	MS-DOS, MAC, NES (US)
Wizardry III: Legacy of Llylgamyn	MS-DOS, NES (Jap.)
Wizardry IV: Return of Werdna	MS-DOS
Wizardry V: Heart of Maelstrom	MS-DOS, PC-Engine (Jap.), Super Nintendo (Jap./US)
Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge	Amiga, MAC, MS-DOS
Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant	MS-DOS

Bezugsquelle: Softgold



Einsteigerfreundlich: Das Edeldungeon aus *Shining in the Darkness*

Klassisch: *Phantasy Star 2* und der Nachfolger *Phantasy Star 3* für das Mega Drive

Deftig: *Might & Magic 2* ist was für Experten

Alle Macht dem Modul

Videospiele

Die Zeiten, in denen tolle Rollenspiele nur und ausschließlich für Computersysteme erschienen, sind schon lange vorbei. Obwohl immer noch Action-, Sport- und Geschicklichkeitsmodule dominieren, können sich Rollenspielliebhaber nicht beschweren. Allerdings sollte man schon einen guten Kontakt zum lokalen Importhändler haben oder sich seine Spiele aus Übersee mitbringen lassen, denn hierzulande sind Rollenspielmodule leider immer noch in der Minderheit – bis auf ein paar Ausnahmen. Wer also ein US-Modul-kompatibles Videospielsystem zu Hause stehen hat, kann aus dem vollen Schöpfen. Das gilt übrigens vor allem für Besitzer eines amerikanischen NES – hier ist die Auswahl besonders ergiebig. Computerbesitzern, die

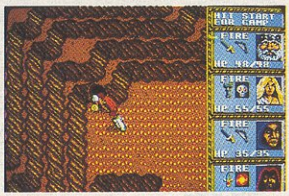
Daß Rollenspiele schon lange keine Domäne stolzer Computerbesitzer sind, beweisen die zahlreichen älteren Titel und Neuerscheinungen aus Übersee. Wer ein Mega Drive, ein Super Nintendo oder ein NES hat, sollte einfach einen Blick riskieren.

bislang immer mitleidig auf die Konsolenkünstler herablächelten, dürfte bald das Grinsen im Halse steckenbleiben. Zwar sind "herkömmliche" Modulrollenspiele zumindest speichertechnisch im Nachteil, aber langsam wird dieses Manko ausgeräumt. Schon heute werkeln japanische Softwarefirmen an Modulen mit immerhin 4 MByte Speicherkapazität (*Final Fantasy 6*), von neuen Spielen auf CD (*Lunar the Silverstar*) ganz zu schweigen. *mh*

Mega Drive

Lange Zeit hatte Sega in Sachen Rollenspiel die Nase vor dem Erz-Konkurrenten Nintendo – zumindest hierzulande und in den USA. Zählt man Spiele dazu, die unter dem Begriff "Action-Adventure" laufen (wie das brillante *Landstalker*) oder die nur das Rollenspielprinzip mit anderen Elementen (wie einem exorbitanten Strategieteil) ver-

Geregelt: Das AD&D-Modul *Ethernal Champions*



Feuer & Flamme: Die *Ethernal Champions* spielen mit dem Feuer

Megastark: Das Mega CD-Spiel *Lunar the Silver Star*

quicken (*Shining Force*), bleiben unterm Strich sieben Rollenspiele übrig, die sich ein Mega Drive-Besitzer zulegen sollte. Ganz oben auf der Liste steht Segas Haus- und Hof-Rollenspielreihe *Phantasy Star*, von dem es derzeit den zweiten und dritten Teil als Mega Drive-Modul zu kaufen gibt. Den ersten Part gab's nur auf dem 8-Bit-Mastersystem, am vierten Teil wird zur Zeit noch gearbeitet.

Ein Knaller, der vor allem Anfängern einen idealen Einstieg in das Genre bietet, ist das grafisch beeindruckende *Shining in the Darkness*-Modul. Tolle 3-D-Grafik und eine ultraleichte Benutzerführung via Icons, machen dem Einsteiger das Thema Rollenspiel extrem schmackhaft.

Technisch: Der Kampfbildschirm von *Phantasy Star 2*

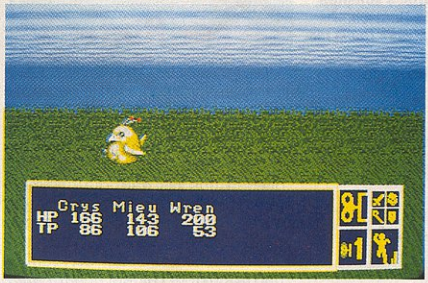
Vorsprung durch Technik: *Lunar the Silver Star* (oben)

Nett: Arkana fürs Super Nintendo (links)

Wem der Sinn nach härterer Rollenspielkost steht, sollte sich die Mega Drive-Umsetzung des Computerprogramms *Might & Magic 2* zu Gemüte führen. Der gehobene Schwierigkeitsgrad wird durch ein Hilfsbüchlein, das dem Spiel beiliegt, ordentlich gemildert.

Etwas weniger schwer, aber nicht minder interessant, ist das Modul *Ethernal Champions*. Hier metzelt Ihr Euch nach den Advanced Dungeons & Dragons-Regeln durch eine Handvoll 3-D-Dungeons und eine umfangreiche Oberwelt.

Zum Schluß noch eine Nippon-Perle für das Mega CD: *Lunar the Silver Star* wurde gerade frisch ins Englische übersetzt und zeigt Konkurrenten aus dem Nintendo-Lager (*Final Fantasy*) ganz heftig die digitalen Zähne.



Schön häßlich: Der Kampfmodus vom Nachfolger *Phantasy Star 3*

Master System

Da versagte die Technik: Michael buddelte gleich zwei tolle Master System-Rollenspiele aus, die in keiner Sega-Sammlung fehlen sollten, und beim Versuch, ein paar Bilder zu machen, lösten sich einige der Master System-Chips in blauen Dunst auf. Trotzdem wollen wir Euch die beiden Module nicht vorenthalten (wenn auch ohne Bilder). Ganz oben auf Eurer Einkaufsliste sollte der Klassiker *Phantasy Star 1* stehen, der bei Experten immer noch als der beste Teil der kompletten Serie gilt. Nummer zwei ist *Ultima 4*. Die Master-System-Version des letzteren ist die mit Abstand feinste *Ultima 4*-Version, die Ihr kaufen könnt – da kommt selbst die Fassung für das NES nicht ganz mit. Von der Grafik bis zur bequemen Benutzerführung stimmt hier einfach alles.

Umfangreich: Das Super Nintendo-Rollenspiel *Lufia*

Trio infernal: *The Secret of Mana* versorgt drei Spieler gleichzeitig

Japanisch: *Ogre Battle* wird wahrscheinlich auch hier erscheinen

Gibt's komplett in Deutsch: *Mystic Quest* für das Super Nintendo

Trotz fescher 3-D-Grafik eher im Mittelfeld: *Arkana*

Das beste Super Nintendo-Rollenspiel ist *Final Fantasy 4*

Super Nintendo

Im Mutterland Japan hat Nintendo rollenspieltechnisch eine ganze Reihe genialer Spiele auf Lager. Dummerweise hinken amerikanische Übersetzer immer ein paar Jahre hinterher. Aus diesem Grund blieben uns bis dato die fulminantesten Rollenspiele für das Super Nintendo versagt: Auf *Dragon Quest 1, 2 und 5* müssen wir ebenso verzichten, wie auf den fünften und sechsten Teil der *Final Fantasy*-Saga und die tolle *Romancing Saga*-Serie. Wir trösten uns bis zum Erscheinen der obengenannten Spiele mit dem sauguten *Final Fantasy 4* (trägt in Deutschland und den USA die Nummer 2), dem kindgerechten Einsteigerableger *Mystic Quest* und dem Multiplayer-Modul *Secret of Mana*. Vor zwei Jahren schon unter dem Namen *Lennus* in Japan erschienen, ist *Paladins Quest* heute etwas unbekömmlich. Das gleiche gilt für das recht simpel gestrickte Rollenspiel *Arkana*. "Echte" Rollenspieler greifen deshalb auf den fünften Teil der *Wizardry*-Serie zurück. *Heart of the Maelstrom* ist nicht nur eines der anspruchvollsten Rollenspiele für das Super Nintendo, sondern auch die schönste Version dieses Klassikers. Wer die Computerversion zu Hause hat, kann die japanische Fassung kaufen – diese läßt sich nämlich auf Englisch umschalten. Wer alle Zauberformeln nicht kennt, wartet auf die US-Variante, die bei Capcom erscheinen soll. Ebenfalls ziemlich gehaltvoll ist *Lufia*, an dem auch Fortgeschrittene eine Weile zu knabbern haben.

Nochmal Super NES: *Final Fantasy 4* (oben), *Paladins Quest* (unten)

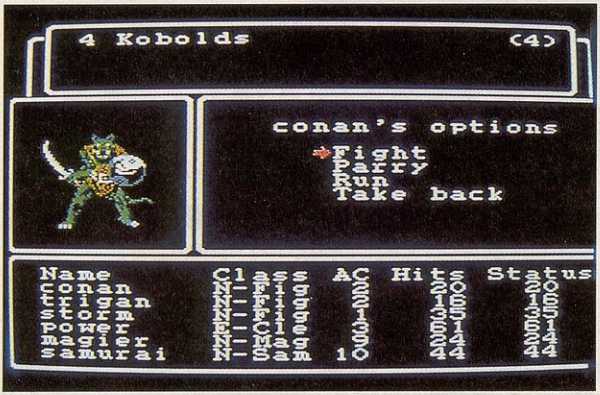
NES

Alle reden von 16- oder noch mehr Bit-Systemen und betrachten ältere Konsolen wie das NES nur mit abwertenden Blick – zu Unrecht, denn wer ein NES hat, das US-Module futtern kann, ist für jede Menge Rollenspielspaß mehr als gerüstet. Worauf Super-Nintendo-Eigner noch lange warten müssen, ist auf NES ohne Schwierigkeiten erhältlich. Da ist beispielsweise die erfolgreichste Rollenspielreihe aller Zeiten: *Dragon Quest*. In den USA gibt es die ersten drei Spiele unter dem Titel *Dragon Warrior* zu kaufen. Da die Module mittlerweile etwas betagter sind, kann man mit etwas Glück die Spiele äußerst preiswert ergattern. Ebenfalls zu haben: *Final Fantasy 1*. Leider sind die Teile zwei und drei nur in Japan zu bekommen.

Zapp: Den *Lufia*-Monstern rücken wir mit einem feinen Blitz-Zauberspruch auf die rostige Rüstung

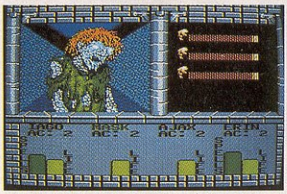
Oben: Die Dreierbande aus *Secret of Mana* schlägt wieder zu

Links: Für Experten ein Pflichtmodul ist *Wizardry 5*



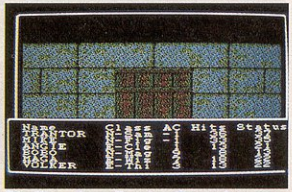
Zwei Gründe, das NES nicht abzuschalten, oder in vorzeitige Pension zu schicken: Die Spitzenspiele *Ultima 3* (rechts) und *Final Fantasy 1* (unten). Alle beiden Spiele sind nur in den USA erhältlich und laufen auf Europa-NES-Systemen leider nicht.

Fans der *Ultima*-Serie kommen auch nicht zu kurz: Der dritte Teil der Reihe (*The Exodus*) und der berühmte vierte Part sind als NES-Modul erhältlich. Beide Spiele haben gegenüber den Originalcomputerversionen einen entscheidenden Vorteil: Sie sind benutzerfreundlicher und sehen zudem grafisch besser aus als die Originale. Apropos technischer Fortschritt: Das Gleiche gilt für die ersten beiden *Wizardry*-Spiele. Sowohl *The Proving Ground of the Mad Overlord* und *Knights of Diamond* machen auf Nintendos 8-Biter eine bessere Figur als auf dem PC. Statt wie dort mit einem Haufen Disketten zu hantieren, reicht ein Knopfdruck, um den Spielstand zu speichern. Da haben es Spieler des Acclaim-Moduls *Sword & Serpents* erheblich schwerer. So schön das Programm auch ist, das Speichern per Paßwort wird zur Qual. Ihr müßt nicht nur für den kompletten Spielstand ein Paßwort, sondern auch für die einzelnen Charaktere eines eingeben. Wer sich nur um einen Buchstaben verhaut, kann nochmal von vorne anfangen. Dafür läßt sich *Sword & Serpents* auch im Verbund mit ein paar Kumpels spielen. Hier übernimmt dann jeder Spieler seine Figur im Kampfgetümmel.



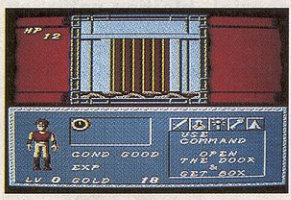
Die Rache des Paßwortes: Interplays *Sword & Serpents*

Die meistverkaufte Rollenspielserie aller Zeiten ist *Dragon Quest* (hier der dritte Teil).



Die Klassiker: *Proving Grounds* (links) und *Knights of Diamond* (oben)

Das Taito-Rollenspiel *The Dungeon* gibt es nur für das NES (unten)



PC-Engine

Ganz flau sieht es mit Rollenspielen für die PC-Engine aus – zumindest in den USA. In Japan kommen immer noch Rollenspiele – vornehmlich auf CD-ROM – für diese Oldiemaschine heraus. Wer trotzdem auf der Suche nach einem Modul des Genres ist, sollte sich mal das AD&D-Spiel *Order of the Griffon* anschauen. Leider ist die Umsetzung nicht ganz so gut geglückt: Ihr könnt beispielsweise keine eigenen Charaktere erschaffen und schleppt Euch mangels guter Benutzerführung nur mäßig erfolgreich durch die 3-D-Dungeons. Nur für Fans.

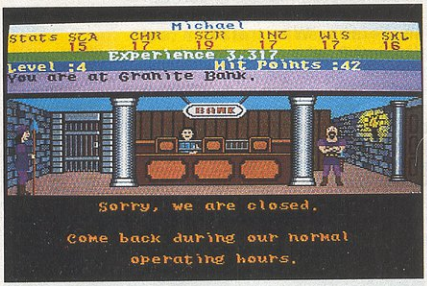
Nur für Fans: *Order of the Griffon* für die Engine

Nur US-Spieler zugelassen: *Dragons Quest* (bzw. *Dragon Warrior*) No. 1

Keine Chance und unvergessen

Rest der Welt

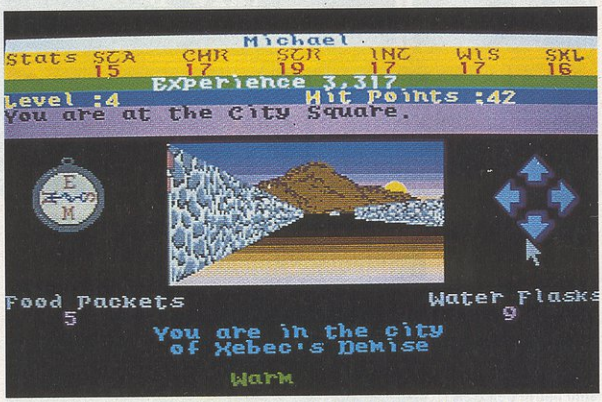
Bei einem solchen Mammutprojekt wie unserem *POWER PLAY*-Rollenspielspezial, bleiben natürlich eine ganze Reihe feiner, unvergessener oder auch weniger guter Spiele auf der Strecke. Alle Rollenspiele in einem solchen Heft unterzubringen, ist schier unmöglich. Einige der "vergessenen" Kinder, haben wir nochmal ausgegraben und stellen diese hier vor.



Nicht nur der Laden hat in *Alternate Reality* die Tore geschlossen. Auch die verantwortliche Softwarefirma gibt´s nicht mehr

Das ist der Schrecken eines jeden Rollenspielfans: Die *POWER PLAY* macht ein tolles Spezialheft zum Thema und muß aus Platzgründen eine ganze Menge Spiele über die Reling des Redaktionsschiffes werfen. Gnadenlos wurde in einer hitzigen Konferenz ausdiskutiert, welche Kandidaten einen Platz an Bord behalten können, und welche den kalten Fluten des Vergessens übergeben werden. Damit einige der alten, oftmals sehr guten, manchmal auch nur mäßigen Titel, nicht unbeachtet versinken, warf Kaptiän Michael noch einmal ein paar Rettungsringe aus und berichtet über Rollenspiele aus vergangenen Tagen. Natürlich reichten die Schwimmwesten nicht für alle Kandidaten, sehr zu unserem Leidwesen. Einige der Titel sind außerdem Opfer ihres Alters geworden. Derweil viele alte Schätze noch in Michaels umfangreichen Rollenspiel-Privatarchiv schlummerten, waren einige Programme schlichtweg nicht mehr aufzutreiben. Selbst Anrufe beim Hersteller ("Wir brauchen für ein Rollenspielspezial unbedingt noch das Programm XYZ. Habt Ihr das noch?"), fruchteten oftmals nicht mehr und immer häufiger kam die Antwort: "Ach Du meine Güte, das Spiel haben wir vor 10 Jahren aus dem Programm genommen!". Ein paar weitere Pannen: Ein paar der alten Disketten wollten partout nicht mehr vom Laufwerk gelesen werden (so passiert bei einem von Michaels "Schätzen", dem Spiel *Questron 2*), oder Spielepackung nebst Kopierschutzanleitung diente der hauseigenen Katze als Klo. Selbst ein heftiger Ausbruch (Volker: "Mini...argggg...komm sofort aus dem *Shades of Spring*-Karton raus!") konnte den begehrten Klassiker nicht mehr vor dem Untergang bewahren. Habt also bitte Verständnis dafür, wenn wir gerade Euren Lieblingsklassiker nicht mit dabei haben.

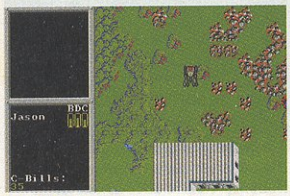
Aber allen Widrigkeiten zum Trotz, holten wir ein paar verstaubte Oldtimer aus dem Spieleschrank und möchten die eine oder andere wehmütige Erinnerung oder auch den wiederauflebenden Sturm der Entrüstung, mit Euch teilen. *mh*



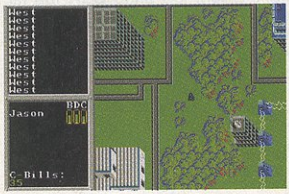
Leider nicht komplett: *Alternate Reality* brachte es auf dem ST nur zum ersten Teil

Alternate Reality

Erinnert Ihr Euch noch: Fünf Teile des Programms *Alternate Reality* waren einmal geplant. Für den Atari 800 war schon nach zwei Spielen Schluß, auf dem ST brachten es die Programmierer gar nur auf einen Teil. Dies war umso ärgerlicher, als einige Bereiche des Spiels nur dann erreicht werden konnten, wenn man die entsprechende Fortsetzung besaß. Einen dicken Rüffel handelte sich *Alternate Reality* zudem für das unmögliche Disketten-Handling ein: Vom vielen Diskettenwechseln bekam der Spieler nicht nur einen Wutanfall, sondern auch einen dicken Arm. Ansonsten erinnern wir uns mit Wehmut zurück: Eine tolle 3-D-Umgebung, ein



***BattleTech*: Wir stapfen mit einem Lokust übers Trainingsfeld**



Das Szenario Hui, das Spiel Pfui: *BattleTech*

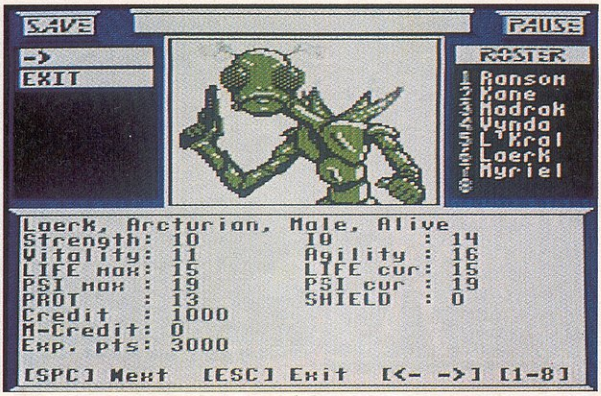
knackiger Schwierigkeitsgrad und fesche Grafik hielten uns seinerzeit immer wieder für ein paar Stündchen von der Arbeit ab.

BattleTech

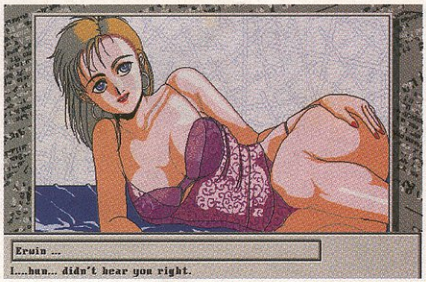
Meine Güte war das eine Freude: Ein Rollenspiel im BattleTech-Universum. Der anfänglichen Begeisterung folgte ebensoschnell die totale Ernüchterung. Die flaue Rollenspielmixtur um Roboter und ein geheimes Waffenlager des Sternenbundes, war an einem kurzen Wochenende durchgezockt. Für verwöhnte Rollenspielhasen entschieden zu wenig Substanz, lautete das vernichtende Urteil. Schlimmer: Der zweite Teil des Spiels schaffte es noch nicht einmal, die ziemlich niedrig angesetzte Marke des Vorgängers zu erreichen.

Centaury Alliance

Die Frage beschäftigte Generationen: Was war aus dem *The Bard's Tale*-Schöpfer Michael Cranford geworden? Hatte ein böser Ork dem Programmierer vorzeitig den Garaus gemacht? Vor gut vier Jahren löste sich das Rätsel um den Verbleib Cranfords. Hatte er doch an einem neuen Spiel gearbeitet, dem C-64-Programm *Centaury Alliance*, das bei uns einen echten Achtungserfolg erzielen konnte. Cranford orientierte sich beim Spielprinzip ganz deutlich an vergangenen Taten: *Centaury Alliance* entpupte sich als aufgebohrtes *The Bard's Tale*. Außerdem verlegte Cranford die Handlung in eine ferne Galaxie, als Charaktere dienten außerirdische Lebensformen. Neu war auch das Kampfsystem: Statt schlichtem Rundengeprügel, gab's eine Art Taktikkampf auf Hexfeldern. Eindrucksvoll auch die sechseckige Schachtel des Spiels, das niemals offiziell in Deutschland erschienen ist. Eine Umsetzung auf andere Computersysteme blieb dem Spiel unverständlicherweise ebenfalls versagt. Wer sich dieses tolle Programm zu Gemüte führen will, muß seinen alten C-64 entstauben.



Cranford was here: *Centaury Alliance*, eine Art *Bard's Tale* im Weltall



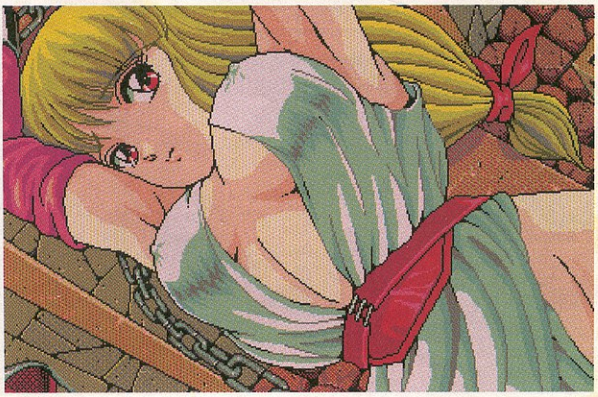
Die Freundin in meinem Bett: eine der freizügigen *Cobra Mission*-Damen

Eine der erfolgreichsten Rollenspielserien aus Japan: *Dragon Knight 3*

Für seriöse Spieler besonders geeignet: *Dragon Knight 3*

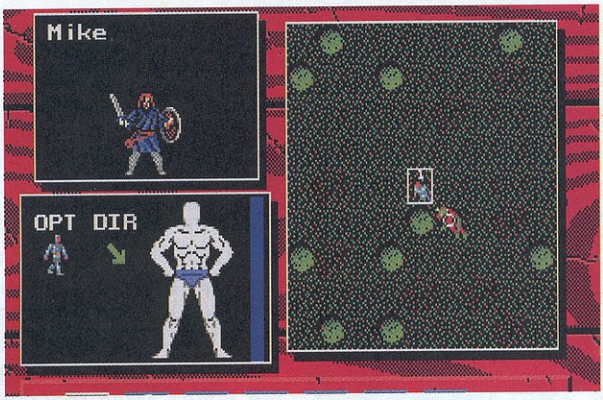
Cobra Mission

Puritaner in angloamerikanischen Ländern und spießige Bundesbürger verziehen angesichts erotischer Software immer noch die hormonlosen Gliedmaßen. In Japan ist Sex im Spiel kein Grund zu Aufregung. In zahlreichen Nippon-Programmen tummeln sich leicht oder gar nicht beschürzte Figuren, ohne daß moralinsaure Moralisten auf die Barrikaden steigen. Vor rund zwei Jahren hat es sich die US-Firma MegaTech zur Aufgabe gemacht, Eros-Software aus dem Fernen Osten ins Englische zu übersetzen. Das Debütspiel waren die schlüpfrigen Abenteuer eines Privatdetektives in dem fiktiven *Cobra City*. Spielerisch bot das Rollenspiel eher Durchschnittliches, die Sexeinlagen führten eher zu einem heftigen Gelächter, denn zum Anschwellen wichtiger Hohlkörper.

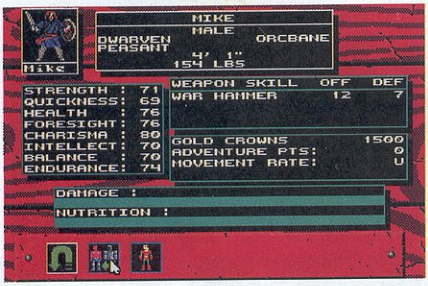


Dragon Knight 3

Mega Tech gibt nicht auf und lernt dazu. Bot der Erstling *Cobra Mission* nur durchschnittliche Rollenspielunterhaltung mit beiläufig eingestreuten Nacktbildchen, verspricht das jüngste Werk *Dragon Knight 3* einen deftigeren Genuß. Gehört doch *Dragon Knight* zu einer der erfolgreichsten Rollenspielserien Japans. Spielerisch findet der Fan anspruchsvoller Software einen reichhaltigen Tummelplatz. Ihr steuert eine "richtige" Party, prügelt Euch mit "echten" Mon-



Jede Menge guter Ansätze und tolle Ideen reichten nicht aus: *Knights of the Legend*



Ein dunkler Fleck auf der Origin-Weste: *Knights of the Legend*

stern und knackt viele Puzzles. Ganz klar: Das Spiel steht hier im Vordergrund, der Mangel an Textilien bei einigen Figuren ist nur schmückendes Beiwerk. *Dragon Knight 3* sei deshalb auch gesetzten Rollenspielern ans Herz gelegt. Erotomanen, die sich das Spiel nur wegen eventueller Nacktszenen kaufen wollen, sollten das Geld lieber in ein einschlägiges Hochglanzmagazin oder einen VTO-Film investieren.

Knights of the Legend

Etwa zur gleichen Zeit (Ende der 80er Jahre), als uns Origin die witzige Parodie *Tangeld Tales* bescherte, suchte uns das gleiche Softwarehaus mit dem Schreckensspiel *Knights of the Legend* heim. Eigentlich hatte das Programm alles, was für ein tolles Rollenspiel notwendig ist: Eine tolle Story, anspruchsvolle Aufträge, ein riesiges Spielgebiet und jede Menge Charakterklassen. Leider scheiterte das Spiel an der unmöglichen Benutzerführung und dem quälend umständlichen Kampfsystem. Schon die Prügelei mit einem Monster der Marke "extraschwach", dauerte aufgrund der umständlichen Bedienung gut und gerne eine halbe Stunde. Nach dem Kampf sank nicht nur der Gegner zu Boden, sondern auch der erschöpfte Spieler, der sich fragte, welchen Sinn das Rollenspielleben noch hat.

Phantasy 3

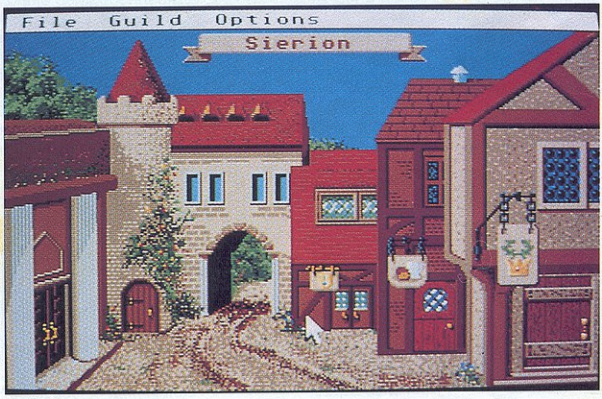
Ja, es gab ein Leben vor *Eye of the Beholder* und *Lands of Lore*: Westwood ist nicht nur für die letzten beiden Spiele bekannt, sondern auch für einen der schönsten Rollenspielklassiker. Die Rede ist vom dritten Teil der *Phantasy*-Saga. Um genauer zu sein: Die ST-Version des Oldies, die Michael so manche Nacht in seiner Jugend geraubt hat. Vom Kampfsystem bis zur schmucken Grafik stimmte bei *Phantasy 3* einfach alles bis auf den I-Tupf. Vor allem steckte eine Menge witziger Ideen in dem Programm: So konnten beispielsweise die Charaktere im Kampf an verschiedenen Gliedmaßen verwundet werden. Im schlimmsten Fall hackte ein Ork Eurem favorisierten Helden kurzerhand den Arm oder ein Bein ab. Natürlich blieb dies nicht ohne Folgen: Ein solch verwundeter Charakter war, bis er geheilt werden konnte, in seinen Aktionen erheblich eingeschränkt. Ein einbeiniger Held ging etwas langsamer, eine Figur mit nur einem Arm konnte keine Bogen benutzen...

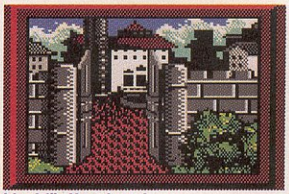
Rings of Zilfin

Die Kollegen kriegen immer den Schreikrampf, Michael grinst, wenn er aus Nostalgiegründen *Rings of Zilfin* ausbuddelt und der entsetzten Mannschaft voller Stolz vorführt. Unberührt von Fragen wie, "DAS hast Du gespielt?", oder "Was ist denn das für ein Mist?", erkundet Michael auch heute noch mit einem kleinen Fuzzelmännchen ein fernes Märchenland, prügelt sich im Actionkampf mit Monstern und schiebt geduldig ein paar ST-Disketten ins Laufwerk. *Rings of Zilfin* ist eines der ungewöhnlichsten Rollenspiele, die es je gegeben hat und gehört schon aus diesem Grund in eine gut sortierte Sammlung. Über den spielerischen Nährwert kann man wahrlich streiten, aber die wenigen Fans wissen den Wert dieses Programms durchaus zu schätzen.

Ein Witz oder ein Hit? *Rings of Zilfin* (Atari ST)

Westwoods technisches Können zeigte sich schon bei der ST-Version von *Phantasy 3*





Ideal für Neueinsteiger: *Tangled Tales*

Tangled Tales

Eines der späteren Werke aus dem Haus Origin. Eines der hervorstechendsten Merkmale von *Tangled Tales* ist der skurille Humor, der sich wie ein roter Faden durch das Programm zieht. Die Programmierer nehmen zahlreiche Filmhelden derart gekonnt und subtil auf die Schippe, daß man oftmals lachend auf dem Boden liegt. *Tangled Tales* sprach vor allem den Einsteiger an: Relativ leichte Rätsel und eine elegante Benutzerführung erleichterten Anfängern den Einstieg erheblich. Aber auch Experten kamen auf ihre Kosten: Im Lauf des Spieles steigerte sich der Schwierigkeitsgrad ganz ordentlich und stellt auch den fortgeschrittenen Spieler vor eine zünftige Aufgabe.

Sentinel Worlds

Einer der wenigen Rollenspielklassiker, die bis heute nicht in Vergessenheit geraten sind, ist der Sf-Oldie *Sentinel Worlds 1: Future Magic*. Obwohl ebenfalls als ganze Serie konzipiert, gab's bislang nur diesen einen Teil. Revolutionär, wenigstens für damalige Verhältnisse, war die furiose EGA-Grafik von Pixelkünstler Michael Kosaka. Daß hinter der hübschen Fassade auch ein vernünftiges Spiel steckte, erkannte

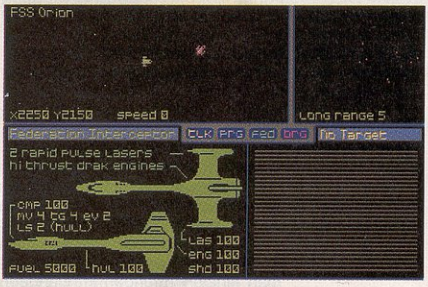
Prädikat "Besonders lustig": *Tangled Tales*

Michael Kosakas Prunkstück: *Sentinel Worlds 1: Future Magic*

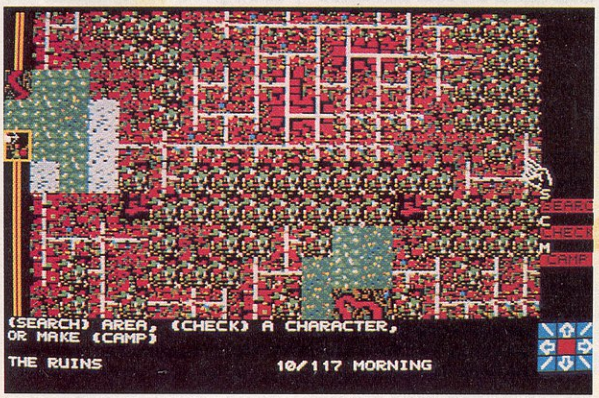
man schon nach den ersten paar Stunden vor dem Monitor. Ebenfalls ungewöhnlich für einen solchen Oldie: Ein umfangreiches Skill-System für die einzelnen Charaktere. Für Abwechslung sorgten damals nicht nur verschiedene kleinere Missionen, die es zu absolvieren galt, sondern auch die Vielzahl der Schauplätze. Von der futuristischen Sternenstadt bis zum alien-verseuchten Kerker reichte das Repertoire. Witzig: Wer lange genug spielte, fand sogar einen geheimen Dungeon, in dem eine Horde verrückter Electronic Arts-Programmierer ihr Dasein fristete!

Wizards Crown

Neben Sir-Techs *Wizardy 4: The Return of Werdna*, rangelt sich SSIs *Wizards Crown* um den Titel "Schwerstes Rollenspiel aller



Zeiten". Wen die megadürftige Magergrafik nicht schreckt und wer es schafft, noch ein Exemplar zu ergattern, hat für die nächsten Monate ausreichend zu tun. Auf der Packung dieses Spieles sollte unbedingt ein Sticker mit der Aufschrift "Einsteiger haben keine Chance," angebracht werden (wie übrigens bei *Wizardry 4*). Nur Spieler mit einem geradezu masochistischen Hang zur Selbstaufopferung können *Wizards Crown* ruhigen Gewissens in den Rechner laden. Wer schon Frustgefühle verspürt, wenn die eigene Party einmal dahingemeuchelt wird, sollte die Finger von den Disketten lassen. Ein Tip zur Sicherheit: Jede Menge Kopien der Spielstand-Disketten machen, dann verliert der extrem häufige Bildschirmtod der eigenen Truppe ein wenig an Schrecken.



Gelobt sei, was hart macht! Der Schrecken eines jeden Rollenspielers hat einen Namen: *Wizards Crown*

Da zittert der Guardian

Ultima 7

The Serpent Isle

Mit unserer Instant-Lösung knackt Ihr Origins Rollenspielknaller im Handumdrehen

Die Ankunft

Nach Verlassen des Schiffes, dem Verschwinden der Freunde und der Besitztümer trifft man auf Thexa, einen weiblichen Mönch. Diese gibt einem einen ersten Überblick. Unter anderem muß man einen Serpent Ring, ein Serpent Necklace und einen Serpent Earring finden. Dieses sind drei wichtige Gegenstände, die man in jedem Fall während des Spielverlaufs erhält.

Monitor

Vom Guard am Ortseingang wird man aufgefordert, sich zu Lord Marsten zu begeben, dem derzeitigen Bürgermeister. Er befindet sich in der Höhle im Krematorium. Im Gespräch mit ihm erfährt man, daß man Ritter werden muß, um von der Bevölkerung Monitors akzeptiert zu werden und Iolo zu befreien, der im Gefängnis sitzt.

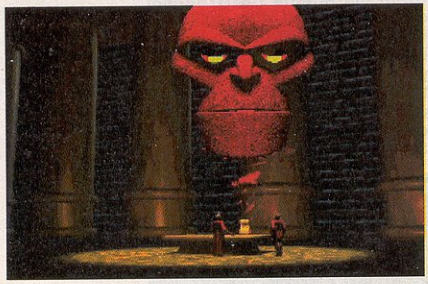
Um ein Ritter zu werden, muß man einige Prüfungen im Dungeon Knights Test, nördlich von Monitor, bestehen. Um den Dungeon zu betreten, benötigt man ein Paßwort, das man von Lord Marsten erhält.

Knights Test

Um den Dungeon zu erreichen, folgt man der Straße und den Hinweisschildern. Vor dem Eingang wartet Shmed auf uns, natürlich will er das Paßwort wissen.

Folgende Hinweise helfen beim erfolgreichen Bestehen des Tests:

– Nach Betreten des Dungeons muß man den Weg schnell entlanglaufen, da man sonst von Feuerbällen getroffen wird.



– Die Kiste, die man findet, läßt sich mit der Waffe aufbrechen (Combat Modus und Doppelklick auf Kiste). Man findet einen Schlüssel.

– In einem anderen Raum befindet sich ein Schlüssel auf einem Steinblock. Um ihn zu erreichen, baut man mit den umherliegenden Steinen einen Turm.

– In dem Raum, in welchem sich vier Schatzkisten befinden, kann man durch die Wand gehen.

– In einem der folgenden Gänge befindet sich zwischen zwei Fackeln eine Geheimtür, die sich durch einen Doppelklick auf die Mauer öffnet.

– In einem Raum wird man von einem Wolf angegriffen. Nachdem dieser tot ist, benötigt man etwas von seinem eigenen Blut. Auf dem Tisch findet man eine Claw. Diese wendet man auf sich selber an und kann sich damit Blut abzapfen, welches man in die Urne füllt.

– Bei Verlassen des Dungeons wird man von Shmed angegriffen.

Zurück in Monitor

Nun kann man damit anfangen, die Stadt näher zu erforschen und die Bewohner zu befragen. Den toten Wolf aus dem Knight's Test gibt man Kelia (Pelzladen im Norden der Stadt) und bekommt einen Mantel gefertigt. Bei Lydia bekommt man eine Wolfs-Tätowierung. Nach kurzer Zeit erkrankt man. Lydia hat uns vergiftet. Man redet mit ihr und wird von ihr angegriffen. Nun wendet man sich an die Heilerin Harnnma, die man meist im Südosten der Stadt antrifft. Sie sieht sich die Sache an und schickt einen zu Delphyna nach Fawn, da sie zur Heilung der Vergiftung Varo Leaves benötigt.

Harnnma hat eine Tochter namens Cantra, die nach Beendigung des Knight's Test entführt wurde. Will man sie wiederfinden, benötigt man einen Hund von Doskar, der die Spur aufnehmen kann.

Man erhält von Harnnma Cantras Holzschwert. Nun wandert man nach Fawn. Nordöstlich der Stadt befinden sich ein paar Häuser, in denen einige Mitglieder der Fellowship wohnen. Dort findet man Ruggs, der recht häßlich, aber in Delphyna verliebt ist. Er gibt einem einen Brief mit. Auch findet man hier jemanden, der einem die Landkarte der Serpent Isle gibt.

Fawn

Man sucht nach Delphyna und spricht sie auf die Varo Leaves an. Man kann ihr auch den Brief von Ruggs geben und bekommt einen Anwortbrief mit auf den Weg. Dann kehrt man nach Monitor zurück.

Monitor

Man begibt sich zu Harnnma und gibt ihr die Blätter: Jetzt ist man geheilt. Mit Lucilla (Pub) läßt sich ein nächtliches Rendezvous ausmachen. Man erfährt von ihr, daß Luther einen eigenartigen neuen Schild hat, der ihm einen großen Vorteil im Kampf sichert.

Kämpft man mit ihm auf dem List Field und besiegt ihn, hat man seine Achtung errungen und kann den Schild von ihm zurückfordern. Renfry, der Leiter des Krematoriums, bietet einem 100 Monetari für jede Ritterleiche, die man ihm bringt.

Man erfährt, daß es einigen Ärger mit den Goblins gibt, die Raubzüge ausführen. Es scheint auch einen Verräter unter der Bevölkerung zu geben, der den Goblins Informationen liefert. Kreygt sagt einem, daß es im Wald westlich von Fawn einen Obelisken gibt, an dem sich die Goblins treffen. Der Obelisk befindet sich in der Mitte des Waldes. Man findet dort eine Flasche, mit der man nach Monitor zurückkehrt. Es verbergen sich einige Gegenstände in hohlen Bäumen, unter anderem die Serpents Crown.

Lucilla läßt sich über die Flasche befragen und schickt einen zu Simon, der ein verzauberter Goblin ist. Man muß sich gegen seinen Angriff zur Wehr setzen. Bevor er stirbt, gibt er preis, wie man ins Goblintal kommt und gibt einem drei Schlüssel (einen für die Türen im Inn, einen für seine Schatzkiste und einen für ein Gitter zum Goblintal). Dort wird man im Verlauf des Spiels den Helm of Courage finden...

Das Goblintal

Der Eingang in den Dungeon, der in das Tal führt, befindet sich unter einem großen Baum im Nordwesten des Waldes. Der Dungeon ist recht übersichtlich. Im Nordwesten befindet sich eine Treppe, die zu einem kleinen See führt. Auf der anderen Seeseite ist eine weitere Treppe.

Folgt man dieser, ist man dem Ausgang ein wenig näher. Man kommt an der Schatzkammer des Goblinkönigs vorbei, die man mit dem entsprechende Schlüssel auch öffnen kann. Der Ausgang ins Gob-

lintal befindet ein kurzes Wegstück nördlich der Schatzkammer. Im Tal wird man, je nach Tageszeit, mehr oder weniger stark von einzelnen Goblingruppen angegriffen. Die Hütte des Königs befindet sich im Süden des Waldgebietes. Hat man den König erledigt, erhält man den Schlüssel zur Schatzkammer. Außerdem erfährt man durch Schriftrollen, daß Lord Marsten und Spektor Verräter sind.

Monitor

Nun muß man mit einigen Rittern der Stadt reden und ihnen von diesem Verrat erzählen. Marsten und Spektor werden gefangengenommen und landen im Gefängnis. Sie erzählen einem von einem Geheimversteck, das südlich vom Krematorium liegen soll. Zwischen zwei Steinen kann man in den Berg hineingehen und findet eine verschlossene Tür. Den Schlüssel dazu erhält man von Lucilla.

Furnace

Der Eingang zu diesem Dungeon befindet sich östlich der Stadt. Hier ist es recht heiß, so daß man einige Hitpoints verliert. In einer Ecke ist eine verschlossene Tür, zu der ein Giant den Schlüssel hat. Man findet den Serpent Staff.

Fawn

Hier sollte man wieder mit allen Personen reden. Gegen Abend kann man sich in die Dining Hall (Südosten des ersten großen Gebäudes) begeben, wo man alle wichtigen Leute trifft. Bei den folgenden Gesprächen rutscht Dupre eine positive Bemerkung über Lord British heraus, was von den Bewohnern Fawns nicht gern gehört wird. Dupre wird verhaftet und man selbst findet sich im Gasthaus wieder. Hier findet man eine Schriftrolle, auf der steht, daß man sich im Gerichtssal des Orakels einfinden soll. Danach findet eine Verhandlung statt. Man hat einen Tag Zeit, um Dupres Unschuld zu beweisen. Allyssand, die Tochter Delins, möchte, daß man sich an einer Verschwörung beteiligt, da sie eine Manipulation des Orakels befürchtet. Man stimmt ihr zu und erhält den Schlüssel, mit dem man die Westtür im Gebäude des Orakels öffnet. Man findet Dupre in einer Zelle und auch ein paar Schalter, mit denen sich das Orakel manipulieren läßt. Spielt man an diesen herum, reagiert das Orakel irgendwann und wird am nächten Tag günstig gestimmt sein.

Am nächsten Morgen findet man sich im Gerichtsgebäude wieder. Das Orakel spricht ein paar Sätze und Dupre ist frei. Man erhält die Crystal Rose of Love.

Sleeping Bull

Im Keller befindet sich eine Geheimtür (Doppelklick) in der Nordwand. Man erreicht einen Schalter, mit dem man die Sliding Door öffnen kann. Geht man durch sie hindurch, landet man in einem Dungeon. Man findet einen Raum mit mehreren Schatzkisten (eine davon unsichtbar). In einer Kiste sind zwei Karten versteckt: Eine davon ist eine Schatzkarte, die sich auf ein Gebiet im hohen Norden bezieht. An einer anderen Stelle im Dungeon kann man in die Wand hineingehen, um so zu einem Serpent Gate zu gelangen.

Südlich der Umzäunung von Sleeping Bull steht ein hohler Baum mit Gegenständen. Weiterhin findet man ein Schiff am Steg, das Captain Hawk gehört. Von Argus erfährt man, daß dieser von den Pikemen gefangengenommen wurde. Er befindet sich im Wachturm westlich von Sleeping Bull. Die Wachen wollen ihn nicht ohne eine Bezahlung freilassen (Goldbarren!).

In Sleeping Bull trifft man auf Selina, die den Weg zu einem Schatz kennt. Man nimmt sie in die Party auf und geht los, nach Norden. Dort erreicht man ein halbzerstörtes Gebäude (Exploding Powder Maker). Von dem dort ansässigen Geist erhält man Ratschläge, wie man die Serpent of Chaos wiederherstellen kann. Weiter nach Südosten. Man findet die Mint. Das Gebäude läßt sich mittels Selinas Schlüssel öffnen.

Mit den Goldbarren kann man Hawk befreien. Man betritt sein Schiff und segelt nach Moonshade.

Moonshade

Folgt man dem Pfad, trifft man zuerst auf die Ranger, die die Polizeitruppen von Moonshade sind.

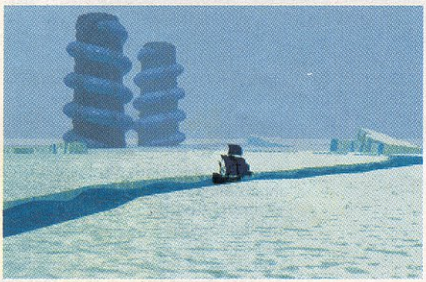
Im Gasthaus taucht nach kurzer Zeit ein Automaton mit einer Schriftrolle der Zauberin Rotoluncia auf. Diese macht ein Angebot, das man auf jeden Fall ablehnen sollte. Von Fedabiblio (Schule im Berg, südliche Stadt) erfährt man, daß man ein Zauberbuch im Tausch für drei frische Mandrake Roots bekommt. Diese wachsen auf der Monk Isle, wo man erst später hinkommt. Einer von Fedabiblios Schülern ist Freli, der Sohn Delins. Er gibt uns eine Schriftrolle für seinen Vater mit.

Man sollte mit Flino reden, da er ein Treffen mit dem Magelord Filbercio arrangieren kann. Man wird recht plötzlich zur Festtafel teleportiert. Dort wird man heftig von der beleidigten Rotoluncia attackiert. Kurze Zeit später wird Iolo von Rotoluncia entführt. Man sucht Filberciao auf, erzählt ihm die Geschichte und darf dann mit dem Boot zu seinem Liebesnest auf der Insel im See fahren. Dort findet man Rotoluncia und Iolo. Die Zauberin muß man besiegen, um Ruhe vor ihr zu haben.

Nun ist auch Pothos, der Apotheker, aufgetaucht. Bei ihm kann man Potions, Reagenzien und sogar Glasschwerter kaufen. Von Flindo erfährt man, daß man mit Pothos über Erstam, den Mad Mage sprechen soll. Dieser erzählt einem, daß er Erstams Sohn ist und daß er Bloodmoss benötigt. Man begibt sich zu dem Sumpf südlich von Moonshade und sammelt etwas Bloodmoss für ihn. Danach verrät Pothos, wie man zur Insel des Mad Mage kommt. Man muß zum nördlichen Steg (im Osten an der Bergkette vorbei) gehen, dort die Glocke läuten und ein Mantra aufsagen (hat man dies nicht von Pothos erfahren, macht es an dieser Stelle nichts).

Isle of the Mad Mage

Hier findet man Erstam. Um seine Hilfe zu bekommen, muß man ihm



das Ei des Phönix besorgen. Man wird in eine Höhle teleportiert. Folgt man dieser, landet man in einem Raum, in welchem sich hinter einer Tür Lava befindet, die man durch einen Schalter freisetzen kann. Sie fließt dann auf den Phönix zu, der zu leben beginnt und aus Dankbarkeit sein Ei herausrückt. Ein Teleporter bringt uns zurück zu Erstam.

Der möchte mit seiner Maschine eine Kreatur schaffen. Man wirft das Ei und alle nötigen Teile hinein und heraus kommt: Boydon, der sich der Party anschließen möchte. Man sollte sein Anerbieten annehmen, da er viel tragen kann. Erstam gibt uns nun einen Schlüssel, mit dem man seine Rumpelkammer aufschließen kann. Dort findet man einen Serpent Jawbone, in den man alle gefundenen Zähne einsetzen kann. Im Süden dieses Raumes befindet sich ein Serpents Gate. Dieses benutzt man (Doppelklick). Je nachdem, welche Serpent Teeth man schon hat, öffnen sich diverse Türen. Eines der Gates führt auf die Monk Isle, ein anderes zurück nach Moonshade.

Monk Isle

Von einem Monk, der seinen Namen nicht nennen will, erfährt man, daß frische Mandrake Root nur zu bestimmten Zeiten zu finden ist. Ist der richtige Zeitpunkt da, kann man es im Sumpf sammeln. Danach geht man zurück nach Moonshade.

Moonshade

Das Mandrake bringt man zu Fedabiblio und erhält endlich ein Zauberbuch. Die gefundenen Zauberrollen werden alle mit dem Transcribe Spell in das Buch eingetragen. Im Haus von Melino und Columna führt eine Treppe in den Keller. Die

Tür läßt sich mittels des Schlüssels aus der Schatzkiste öffnen. Im Keller findet man eine interessante Schriftrolle. Im Norden des Gebäudes ist eine Geheimtür, die zum Garten führt. In diesem findet man eine Schtzkiste, die den Comb of Beauty enthält. Nun ist endlich Frigi-

dazzi in ihrem Haus. Redet man mit ihr, kommt es zu einer mitternächtlichen Verabredung. Nachts muß sie mit dem Awaken Spell geweckt werden. In die anschließende Szene platzt der eifersüchtige Magelord. Man wird verhaftet und vor Gericht gestellt. Nach der Verhandlung landet man allein (!) im Dungeon der Mountains of Freedom.

Mountains of Freedom

– Direkt nach der Ankunft trifft man auf einen Automaton, der angegriffen und beseitigt werden muß. Die Schlüssel, die er bei sich trägt, öffnen einige Türen.

– Im Süden des anschließenden Gebietes, in welchem es ein paar unsichtbare Teleporterfelder gibt, kann man wieder durch die Wand gehen.

– Man findet eine Tür, die sich mit einem der Automaton-Schlüssel öffnen läßt.

– Man trifft auf Stefano, den man unbedingt mitnehmen sollte.

– Ein Kämpfer hat das Black Sword aus Ultima VII, Teil 1. Er bietet sich an, dem Avatar zu helfen – man akzeptiert.

– An einer Stelle ist Teamwork gefragt: zwei Schalter müssen gleichzeitig umgelegt werden.

– Ein Telekinesis-Spruch läßt eine Zugbrücke herunter.

– Nun kommt man in ein Gebiet mit vielen Schaltern und Kammern. Das Mädchen sollte man zu dem Pferd Nightmare bringen, das sie tötet. Man findet einen Schlüssel, der zur Schatzkiste im nördlichen Raum paßt. Man findet Karotten, die man auf die Schale vor das Kaninchen legt. Es gibt uns einen Blumenstrauß, den man an den Ranger weiterreicht. Aus Dankbarkeit repariert er den defekten Schalter und man kann nach Süden weitergehen.

– Das Feuer erlischt, wenn man es umquert. Danach tritt man in die Feuerstelle.

– In dem Endlosgang kann man nach rechts in die Wand gehen.

– Nun kommt man in einen Raum, in dem das Schild "Reach Bell for Freedom" hängt. Dies ist allerdings ein Dummy – das Läuten führt zu nichts. Vielmehr muß man mit den Kisten eine Treppe zu dem Riß in der Wand hin bauen.

– Man kommt in ein Gangsystem mit drei Teleportern. Der linke sollte benutzt werden.

– Man trifft auf einen feindlich gesinnten Zauberer, der vom Dämon des Black Sword vernichtet wird. Allerdings entkommt der Dämon aus dem Schwert (was Absicht ist).

– Danach sind die Mountains of Freedom erledigt und man kommt über einen Teleporter zurück nach Moonshade.

Moonshade

Stefano verabschiedet sich nach der Ankunft. Shamino erzählt einem, daß man von Frigidazzi drei Geschenke erhalten hat: eine Schriftrolle mit dem Chill-Zauberspruch, den Serpent Earring und einen Zettel. Nun spricht auch Gustacio endlich mit uns. Er erzählt, daß Montegro im Keller von einem Teleporterblitz getroffen worden und an seiner Stelle ein Altar erschienen ist. Er möchte, daß man ihm bei der Erforschung dieser eigenartigen Zustände hilft. Man bekommt einen Energy Globe und soll nach Norden zu der Testplattform gehen (da, wo die acht Gegenstände neben den acht Schaltern liegen). Dorthin begibt man sich, legt den Energy Globe auf den Altar und betätigt alle Schalter. Danach geht es zurück zu Gustacio. Man erzählt ihm, was geschehen ist. Schaut man in Fedabiblios Kristallkugel, sieht man, daß der Papagei im Gasthaus in Wirklichkeit der Schäfer Edrin ist. Gustacio gibt einem einen neuen Energy Globe und einen Käfig und man kann nun Edrin (mit der Anlage im Norden) zurückverwandeln. Spricht man Ducio und Gustacio auf das Black Sword an, erfährt man, daß es mittels des Flux Analysers wieder aufgeladen werden kann. Von Gustacio erhält man außerdem noch den Mirror of Truth. Spricht man mit Hawk, so erzählt dieser, daß es Höhlen gibt, die zum Festland zurückführen.

Julia hat den Schlüssel, mit dem man die Tür im Gebäude südlich des Sees aufschließen kann. Man erhält den Schlüssel jedoch nur, wenn man den Chill-Spruch besitzt.

Ophidian City

Nach Öffnen der Tür gelangt man über eine Treppe zuerst in einen Dungeon, wo die Rattenleute leben. Dann eine andere Treppe – und man befindet sich vor der Stadt Ophidian City im Furnace-Gebirge. Hier muß man den Chill-Spruch benutzen, sonst verliert man regelmäßig Hitpoints.

Hinter einer Zugbrücke befindet sich ein Schalter, der sich nicht (!) durch Telekinese bewegen läßt. Hier sollte man warten, bis ein Gargoyle auftaucht, mit dem man ein Gespräch anfängt. Er erzählt einem etwas über einen Test, den man bestehen muß, und läßt die Brücke herunter. Anmerkung: An einigen Stellen in der Stadt (auch später im Spiel) findet man kleine weiße Knöpfe, die man schwer erkennt.

Man muß nun 2 Säulen finden und die Feuersäule mit der Hand berühren (Doppelklick). Vorher sollte man allerdings die Stadt erforschen. Weiterhin benötigt man noch zwei Schlüssel, um die Stadt wieder zu verlassen. Einer von beiden findet sich bei einer Leiche, die man im Schwimmbad findet. Die andere ist bei einer Leiche im Pilzgarten.

Die Schlüssel müssen auf einen bestimmten Altar gelegt werden, worauf ein Blackrock Key erscheint. Dieser öffnet die Tür zu einem Serpents Gate.

Den Alter und die Feuersäule (rot) findet man im Nordosten der Stadt. Berührt man die Säule, muß man einen Test bestehen.

– 10 Würmer müssen mit einem Hammer getötet werden. Man darf sich nicht ablenken lassen.

– Der rechte Knopf sollte gedrückt werden.

– Man darf nicht durch das Red Gate gehen.

Danach ist der Test bestanden. Über das Serpent Gate kann man nach Monitor zurückkehren.

Swamp of Gorlab

Es lohnt sich nicht, den Sumpf zu betreten, bevor man nicht den Helm of Courage, die Crystal Rose of Love und den Mirror of Truth hat. Im Sumpf schlafen alle Mitglieder der Party ein und man findet sich allein im Land of Dreams wieder.

Im Nordwesten findet man Siramesh (Hütte im abgestorbenen Wald), eine ehemalige Bewohnerin der Gegend, in der sich jetzt der Sumpf befindet. Sie benötigt den Dream Crystal, der sich im Besitz eines Zauberers befindet. Dessen Schloß befindet sich im Südwesten des Land of Dreams. Das Gitter vor dem Schloß öffnet sich nur, falls man obengenannte drei Gegenstände hat. Trifft man auf den Zauberer, darf man nicht in den Kampfmodus gehen. Die drei Gegenstände sorgen dafür, daß er besiegt wird. Ist er bei der ersten Konfrontation verschwunden, muß man ihn suchen und erneut auf ihn zugehen. Das wiederholt sich noch einmal. Danach ist er besiegt und man kann den Dream Crystal an sich nehmen. Mit diesem geht man zu Siramesh zurück, erhält das Serpent Necklace und kehrt zur Serpent Isle zurück. Nun muß man den Swamp of Gorlab durchqueren (nicht weiter schwer, es gibt nur einen langen Weg hindurch).

Shaminos Castle

Ganz im Nordosten findet man Shaminos Castle. Falls Bedarf be-

steht, liefert der Schloßherr eine Karte seines Anwesens. Es gibt zwei Möglichkeiten, durch das Schloß zu gehen. Einmal kann man die Zugbrückenkette per Telekinese bewegen, zum anderen gibt es einen geheimen Eingang westlich vom Schloß. Im Nordosten des Schlosses findet man einen Raum mit Schaltern, die die meisten der verschlossenen Türen öffnen. Man wird des öfteren von Beatrix, Shaminos ehemaliger Geliebten, angegriffen. Ganz im Norden führt eine Treppe in einen Dungeon, der zu dem eben erwähnten Geheimgang führt. In das mittlere Gebäude kommt man zu dieser Zeit noch nicht herein. Also begeben wir uns in den Wald.

Great Northern Forest

Im Wald findet man eine verlassene Siedlung, ein gestrandetes Schiff und ein zweistöckiges Gebäude. Auch sind ein paar hohle Bäume vorhanden. Hinter einem Baum ist eine kleine Höhle, wo man nochmals auf Beatrix trifft. Weit im Westen findet man Morghrim, den "Master of Forest". Er erzählt, daß Draygan seinen Orb gestohlen hat. Draygan befindet sich in der Nähe von Shaminos Castle in einer kleinen, von Holzpalisaden umgebenen Ansiedlung. Man erhält eine Pfeife, um den Hund von Doskar herbeizurufen, falls man ihm den Orb wiederbringt.

In der Palisadensiedlung trifft man auf Beryl, der einem erzählt, wie Draygan getötet werden kann: Mit einem Pfeil, der im Saft der Kings Saviour Pflanze getränkt worden ist. Man geht zurück zu Morghrim und fragt ihn danach. Dieser erzählt einem, daß diese sehr kleine Pflanze nordwestlich von der Hütte zu finden ist. Hat man sie gefunden, wendet man sie auf einige Pfeile an. Nun kehrt man zu Draygan zurück und redet mit ihm. Danach wird er angegriffen. Hat man gesiegt, erhält man den Orb, welchen man zu Morghrim bringt. Dieser gibt einem die Hundepfeife.

Shaminos Castle

Nun ruft man den Hund und spricht ihn an (Kommando "Track" auf Cantras Holzschwert anwenden). Der Hund führt uns zu Shaminos Schloß. Die Sperre vor dem mittleren Gebäude ist nun verschwunden und man kann es betreten. Hier wird man von Batlins Schergen angegriffen. Batlin kann entkommen. Im Obergeschoß findet man die tote Cantra. Sogleich erscheint ein Mönch, der sie zur Monk Isle mitnimmt, wo sie wiederbelebt werden soll. Man sollte Batlins Amulett mitnehmen.

Westliche Höhle

Im Westen führt eine Höhle in die Skullcrusher Mountains. Nach kurzem Weg steigt man eine Treppe herunter und befindet sich auf einer Etage mit mehreren Treppen.

– Eine führt einen langen Weg nach oben. Oben angekommen, kann man mit den gefundenen Kisten eine Treppe bauen und findet eine Statue auf einem Thron.

– Eine Treppe führt zu einem Moongate. Durchquert man dieses, gelangt man zu einem kleinen See mit einem Buch, in dem ein Barde Rache fordert.

– Eine Treppe führt in einen Raum mit mehreren anderen Treppen. Benutzt man diese, landet man immer wieder in diesem Raum.

– Die letzte Treppe, die man findet (im Südosten) ist die korrekte. Nach kurzer Zeit findet man sich in der Eislandschaft wieder.

Westliche Eislandschaft

Um nicht zu frieren und Hitpoints zu verlieren, benötigen alle Partymitglieder einen Gwanimantel, eine Pelzmütze und Pelzschuhe.

Weiter im Norden findet man drei Höhlen, in denen Gwani leben.

Von den Gwani erfährt man, daß Gwenno bei ihnen war, allerdings wurde sie umgebracht. Ihre sterblichen Überreste befinden sich auf einer Insel westlich der Sunrise Isle (nicht auf der Karte eingezeichnet). Um sie zu befreien benötigt man das Sacred Horn, mit dem man das Eis zerstören kann. Dieses findet man später. Eines der Kinder ist schwer erkrankt und benötigt das Blut des Ice Dragons, um wieder gesund zu werden. Den Dragon findet man auf der Sunrise Isle. Weiter nördlich befindet sich ein Floß, mit welchem man sie erreichen kann.

Fährt man vom Startpunkt aus nach Norden, gelangt man zuerst zu einem Schiffswrack und danach zur Sunrise Isle. Dem Drachen kann man sich entweder direkt von Westen oder durch ein komplexes Labyrinth im Osten nähern. Hat man das Schuppentier erledigt, wendet man einen Eimer auf selbiges an und hat somit sein Blut. Das Kind wird gerettet und die Kinder stehen in der Schuld des Avatars.

Noch weiter im Norden befindet sich eine Holztür, hinter der man den Trapper Hazard findet. Die Tür kann man mit dem Powder Keg zerstören. Danach kämpft man mit dem Trapper und findet das Gwani-Amulett. Bringt man es zu den Gwani, erhält man einen Serpent Tooth, der zum Temple of Balance führt.

Südlich der Gwanihöhlen befindet sich der Eingang zur City of Chaos. Als erstes sollte man die Steinplatten auf die entsprechenden Sockel legen. Nun muß man sie in einer bestimmten Reihenfolge anklicken.

Vorher muß man noch den Hund von Doskar auf Batlins Amulett anwenden. Danach geht man zurück zu den Gwani und erhält abermals den Code für die Öffnung der Tür, der jetzt auch funktioniert.

City of Chaos

Im ersten Gebäude trifft man auf den untoten Magier Vasculio. Im Gespräch bietet er an, das Magebane-Schwert gegen einen Zauberspruch zu tauschen, was man natürlich ablehnt. Der Magier greift an. Hat man ihn erledigt, findet man einen Schlüssel bei ihm, der zu einer Tür weiter östlich paßt. Man gelangt auf diese Weise auf der anderen Seite der Bergkette ins Freie.

In Vasculios Laboratorium findet man den Flux Analyser, mit welchem man das Black Sword wieder aufladen kann (braucht man später). Außerdem findet man Philanders Friend. Dieser Gegenstand gehört Torrisio und sollte vorerst auf keinen Fall zurückgegeben werden. Auch das Gwani-Horn findet man, es ist aber vorher noch durch ein Energiefeld geschützt.

Im Westen des Gebäudes liegen in einer Zelle ein Buch und zwei Serpent Tooth. Nun geht man nach Osten und überquert die Brücke über die Lava. Man findet zwei große Bronzetüren. Die nördliche läßt sich durch ein Powder Keg zerstören. Die andere ist nur ein Dummy. Es ist zunächst nicht nötig, in das Gangsystem hinter der nördlichen Tür zu gehen. Mittels Vasculios Schlüssel sperrt man die östliche kleine Tür auf und ist im Freien.

Eislandschaft

Als erstes sollte man sich zum Temple of Emotion begeben, wo

sich das Eye of the Moon befindet. In einer Mauer befindet sich ein eingeschlossener Geist. Dieser möchte, daß man das Pedestal of Love zerschmettert, wozu man das Blackrock Sword benutzen kann. Nun benötigt man alle vier Lodestones, die auf die kleinen Sockel vor dem Eye of the Moon gelegt werden. Danach kann man einen Eimer auf das Wasser anwenden und man hat Water of Emotion.

Man wendet nun wieder den Hund von Doskar auf Batlins Amulett an um zu seinem Aufenthaltsort zu gelangen.

City of Order

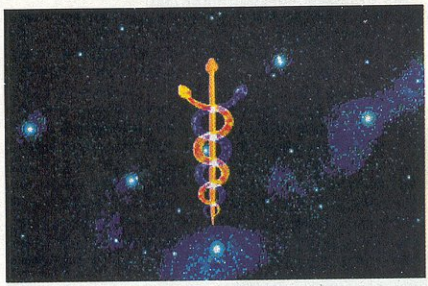
Man findet einige zerstörte Automatons, in denen sich Schlüssel befinden. Einen davon sollte man mitnehmen. Um eine der nächsten Türen zu öffnen, muß man einen Knopf mittels Telekinese eindrücken. In einem kleinen quadratischen Raum kann man, nach Nor-

den hin, direkt durch die Wand gehen. Im folgenden Gangabschnitt findet sich an der nördlichen Mauer des Ganges eine Geheimtür (Doppelklick). Danach gelangt man in die eigentliche Stadt. Im Südosten trifft man auf Palos, einen Gargoyle, der jedoch flieht. Folgt man ihm, landet man in einem Raum, in welchem Schlangenstatuen Feuerbälle abschießen. Man sollte an den Wänden entlanglaufen.

Dann steht man wieder vor einer verschlossenen Tür. Ein Automaton möchte wissen, in welchem Buch ein bestimmter Satz vorkommt. Wir müssen in der Bibliothek nachsehen – also zurück in die Stadt.

In der Mitte der Stadt befindet sich ein Sockel, auf welchen nacheinander drei Gegenstände plaziert werden müssen. Dies sind ein Serpent Dagger, ein Abakus und eine schimmernde Schriftrolle. Alle drei Teile findet man in der Stadt.

Danach öffnet sich die Tür westlich des Sockels. Man geht die Treppe hinunter und gibt sich bei dem Automaton als Hierophant aus. Man erhält das Sceptre, legt es auf den Altar und wird in die Bibliothek teleportiert. Dort liest man alle erreichbaren Bücher durch. Hat man den Schlüssel gefunden, kann man



in die Stadt zurückkehren. Nun begibt man sich wieder zu der verschlossenen Tür und spricht mit dem Automaton. Gibt man die richtige Antwort, öffnet er. Man findet eine Leiche mit einem Schlüssel, der zum Vault of the Dead führt.

Dort findet man einen Teppich mit einem Knopf. Drückt man diesen, schwebt der Teppich nach oben. Am Ende des Ganges trifft man auf Batlins Schergen, die man besiegen muß. Man findet endlich den Dispel-Field-Zauberspruch. Danach betritt man den Saal, in dem sich Batlin aufhält. Sollte sich Boydon bei der Party befinden, muß man ihn temporär entlassen (er wird sonst zerstört). Nun nähert man sich Batlin. Das Folgende läuft automatisch ab: Batlin stirbt und Iolo, Dupre und Shamino werden besessen und verschwinden. Ihre Besitztümer bleiben zurück. Nun kann man Boydon wieder aufnehmen und sich die Serpent Teeth (6 an der Zahl) und den Blackrock Chaos Serpent von Batlin aneignen und sich dann auf den Rückweg machen.

Eislandschaft

Nun muß man Gwenno aus dem Eis befreien. Zurück also zu Vasculios Labor. Den Dispel-Field-Spruch wendet man auf das Feld an, das das Gwani Horn umschließt. Man geht zum Floß und fährt zur Insel, die westlich der Sunrise Isle liegt. Die Eismauern und -container lassen sich mit dem Horn zerstören. Hat man Gwenno "aufgetaut", benutzt man das Stundenglas, um einen Mönch zu rufen, der sich um Gwenno kümmert.

Monk Isle

Über die Serpent Gates reist man nun zur Monk Isle. Man sollte nun mit Karnax reden, der einem verrät, wie man Gwenno heilen kann.

Moonshade

In vielen Häusern von Moonshade findet man jetzt Schatzkisten, in denen sich Serpent Teeth befinden (auch doppelte, die man schon hat). Geht man zu Stefano, schließt sich dieser der Party an, da er Angst vor einem Kämpfer hat, der ihn töten will. Dieser taucht auch prompt auf und bekämpft die Party. Ist er besiegt, verläßt Stefano die Party wieder und gibt einem einen Schlüssel, der zu dem kleinen, 1x1 großen Gebäude westlich von Moonshade paßt. Dort findet man den Order Blackrock Serpent.

Im Eingang zu Fedabiblios Schule steht eine Statue, auf die man Philanders Friend anwendet. Sie erwacht zum Leben und entpuppt sich als Fedabiblios. Er gibt uns den Scroll of Serpent, die Karnax wollte. Zurück zur Monk Isle.

Monk Isle

Man gibt Karnax die Schriftrolle. Dieser erzählt einem nun, daß Gwenno nur durch das Water of Discipline geheilt werden kann. Man kehrt also in die nördliche Eislandschaft zurück.

Die sechs Tempel

Es gibt sechs verschiedene Tempel. Drei sind dem Chaos zugehörig, drei gehören zu Order. Alle sind durch Serpent Gates direkt erreichbar. Bei allen sechs kann man mittels eines Eimers Wasser entnehmen, wenn man ein paar Aufgaben löst.

1. Temple of Ethicality:

Östlich vom Ankunftspunkt des Serpent Gates befindet sich ein Teppich mit einem Schlangenkopf. Auf diesen muß man einen Doppelklick machen und kann dann den Test of Ethicality ablegen.

Test 1: Es muß nur der Knopf gedrückt werden.

Test 2: Alles Gold, was man bei sich trägt, muß abgegeben werden. Dann muß man den Knopf am Ende des Ganges drücken.

Test 3: Man muß bis zum Ende kämpfen. Danach kann man einen Eimer auf die Quelle an der Oberfläche anwenden.

2. Temple of Enthusiasm:

Das Labyrinth muß durchquert werden. Der Schlüssel zur Tür befindet sich in einer goldenen, halbverdeckten Kiste. Schaut man in die magische Linse, erfährt man den Aufenthaltsort der drei Banes Iolo, Shamino und Dupre. Ein Eimer wird auf den Brunnen angewendet.

3. Temple of Emotion:

Dieses Wasser müßte man bereits haben.

4. Temple of Logic:

Nach Verlassen des Serpent Gates muß man zuerst ein Eislabyrinth in nördlicher Richtung durchqueren. An einer Stelle findet man einen kaputten Automaton. Die Wand läßt sich, zu diesem hin, an einer Stelle direkt durchqueren. Den Automaton kann man wiederbeleben. Weiter nördlich findet man 5 Leichen, die von Eis eingeschlossen sind. Hier hilft entweder das Gwani Horn oder man zerstört die Eisblöcke mit einem Schwert. Nun kommt man in einen Raum mit fünf Teleportplattformen. Die Reihenfolge, in welcher man sie betreten muß: Red, Yellow, Blue, Red, White. Danach befindet man sich im Temple of Logic.

Es müssen vier Steinplatten vor der Tür angeordnet werden. Von links nach rechts müssen sie so liegen: B, C, O, W. Danach öffnet sich die Tür. Einer von den Automatons, die man trifft, ist ein Verräter. Dieses läßt sich durch Befragen unter Beachtung des vorhin erhaltenen Hinweises herausfinden. Danach erhält man einen Schlüssel zur westlichen Tür. Hier muß man ein Logikrätsel lösen oder einfach den Dispel-Field-Zauberspruch anwenden. Mit dem Schlüssel, den man nun erhält, läßt sich die Nordtür zum Water of Logic öffnen.

5. Temple of Discipline:

Man benötigt 2 "Quartz-Y-Shaped". Im Keller kann man einen Schlüssel finden, im Erdgeschoß befinden sich zwei Knöpfe. Hat man den Schlüssel benutzt und die Knöpfe gedrückt, erhält man Zugang zum Obergeschoß. Dort findet man die beiden "Quartz-Y-Shaped". Einer ist in einem Raum mit Geheimtür. Legt man beide Teile auf den Schreibtisch im Obergeschoß, erscheint eine Brücke, die zu einer Treppe führt.

Hier kommt man an eine Stelle, an welcher sich Säure auf dem Boden befindet. Hat man diese hinter sich gelassen, findet man das Water of Discipline.

6. Water of Tolerance:

Hier trifft man auf Montegro, der auf einer kleinen Insel gefangen ist. Er will natürlich befreit werden. Im Untergeschoß trifft man auf Setys, der einem erzählt, daß er einen Schlüssel verloren hat. Um zu diesem zu gelangen, verwandelt man sich mit dem Serpent Bond-Spruch in eine Schlange, die durch das Rattenloch kriechen kann. Man gelangt

in die Schatzkammer mit dem Schlüssel. Mit dem Hebel läßt sich die Nordwand öffnen. Der Schlüssel öffnet die Tür zur Zugbrückensteuerung. Montegro kann nun die Insel verlassen.

Das Water of Tolerance findet man in Moonshade. Man muß einen Eimer auf den Altar in Gustacios Keller stellen.

Silverpates Schatz

Im Dungeon unter Sleeping Bull hat man eine Karte gefunden, die den Weg zu einem unsichtbaren Höhleneingang zeigt. Hat man es bis zu den Schatzkisten geschafft (Lockpicks benutzen), findet man den Blackrock Balance Serpent.

Fawn

Bei Zuliths Leiche (Stadteingang) findet man eine interessante Schriftrolle. Es steht geschrieben, daß im Südosten des Thronsaales eine durchlässige Wand ist. Leider befindet sich dahinter ein Gitter. Ruggs erzählt, daß Lady Yelinda in den Swamp of Gorlab geflohen ist. Man folgt ihr. Da sie recht häßlich ist, gibt man ihr den Comb of Beauty und erhält aus Dankbarkeit einen Schlüssel von ihr. Mit diesem läßt sich das eben erwähnte Gitter öffnen. In einer der Schatzkisten befindet sich die Serpent Armour.

Monk Isle

Den Eimer mit dem Water of Discipline wendet man nun auf Gwenno an.

Moonshade

Nun muß man zu Torrisio, der sich in dem Haus des Magelords befindet. Gibt man ihm Philanders Friend, bekommt man einen Zauberspruch von ihm (Create Soul Cage). Ducio kann einen Worm Gem zusammenbauen, auf den man diesen Spruch gleich anwendet. Man benötigt drei Stück davon.

Monk Isle

Gwenno erzählt, daß man die drei Soul Cages im Wasser der entsprechenden Tempel baden muß. Da man alle Wasser schon haben sollte, kann man dies gleich tun. Benötigt werden die Wasser von Emotion, Enthusiasm und Tolerance. Der jeweilige Eimer muß auf den entsprechenden Soul Cage angewendet werden. Nun kann man sich zum White Castle aufmachen. Vorher sollte man das Black Sword mit dem Flux Analyser aufladen.

White Castle

Die Stahltür öffnet sich und man wird gleich angegriffen. Man wendet nun Powder Kegs an und sprengt die Türen auf. Findet man den kürzesten Weg, benötigt man vier Kegs. Unten im Thronsaal sind die Besessenen. Um sie zu besiegen, muß man ein aufgeladenes Black Sword haben und u.U. einiges an Heilzaubersprüchen. Hat man den Kampf gewonnen, wendet man die drei Soul Cages auf das Black Sword an. Die Banes werden nun in die Soul Cages übertragen. Danach verwendet man ein Stundenglas, um die Besessenen wiederzubeleben. Da sie noch leicht irrsinnig sind, müssen sie mit diversen Wassern behandelt werden. Iolo braucht Water of Logic, Shamino Water of Ethicality und Dupre Water of Discipline.

Monk Isle

Xenka hat einiges zu erzählen und gibt uns einen Serpent Tooth, mit dem man zur Crypt Isle aufbrechen kann. Vorher sollte man noch Iolo, Shamino und Dupre in die Party aufnehmen.

Crypt Isle

Der Eingang befindet sich am Südende des Bergmassivs. Am Ende des Weges befindet sich ein Knopf, den man mehrmals drücken muß. Es öffnet sich eine Tür nach Norden. Auf den Altar, an welchem das Schild "Balance is Wisdom" steht, sollte man die entsprechende Schriftrolle mit dem ähnlichen Text legen. Die Schriftrolle ist im Besitz einer Mumie. Man wird in einen Raum mit einem Buch teleportiert. Hat man es gelesen, wird man erneut teleportiert und muß gegen einen untoten Drachen kämpfen. Danach findet man, durch ein Energiefeld geschützt, das Chaos Serpent Eye.

City of Chaos

Nun kann man sich aufmachen, die Wall of Lights in der City of Chaos zu öffnen. Man benötigt noch eine Urne mit Asche von jemandem, der sich geopfert hat. Also geht man ins Krematorium und versucht, sich selbst zu opfern. Dupre ist schneller und opfert sich. Man nimmt seine Asche und begibt sich zur City of Chaos. Nun geht man durch die Bronzetür und gelangt in ein weitverzweigtes Gangsystem, in dem man zwei Etagen nach unten und wieder zwei nach oben gehen muß. Man kommt an einer magisch verriegelten Tür vorbei und später in einen Raum mit einer großen Schlangenstatue. Hinter dieser befindet sich eine Geheimtür (Doppelklick), die zu dem Raum mit der Wall of Lights führt.

Man plaziert den Chaos Blackrock Serpent auf seinem Platz und verteilt die drei Soul Cages so auf die Sockel, daß sie zerstört werden. Als letztes legt man die Urne auf den Sockel. Es erscheint die Serpent of Chaos und man erhält das Ophidian Sword. Danach begibt man sich zur Monk Isle (Chaos Blackrock Serpent nicht vergessen), nimmt Gwenno in die Party auf und benutzt das Serpent Gate, um zum Temple of Balance zu gelangen.

Temple of Balance

Um den Temple zu beenden, benötigt man Chaos, Order und Balance Blackrock Serpent, Serpent Armour, Serpent Staff und Serpent Crown, sowie das Chaos Serpent Eye und das Ophidian Sword. Nach der Ankunft sollte man zuerst die Schlangenfiguren an sich nehmen. Man geht weiter, um andere Sockel zu finden. Auf diese müssen die Fundstücke verteilt werden:

Enthusiasm: dagger
Logic: Heart
Tolerance: Burning Torch
Discipline: Rose
Emotion: Abacus
Ethicality: Golden Chain

Nach Plazierung des letzten Gegenstandes erscheint ein Buch. Liest man dieses zwischen zwei Säulen nördlich vom Ankunftspunkt, erscheint eine Brücke. Das muß man noch einmal wiederholen. (abspeichern!)

Nun wendet man sich nach links. In dem Beutel findet man einen Schlüssel, der zwei Kisten öffnet. Die Kiste im Energyfield läßt sich direkt mit dem Schlüssel öffnen. Nun geht man nach Osten in die andere Ecke des Gebäudes, öffnet die dortige Kiste und nimmt eine Serpent Candle an sich. Es geht wieder zurück und man legt die Candle auf den Sockel. Der Eisblock zerbricht. Man nimmt den Eisblock und den Ice Diamond auf. Auf den anderen Sockel legt man den Eisblock und erhält den Fire Ruby. Beide legt man auf die Sockel vor dem großen Tor. Der Durchgang öffnet sich.

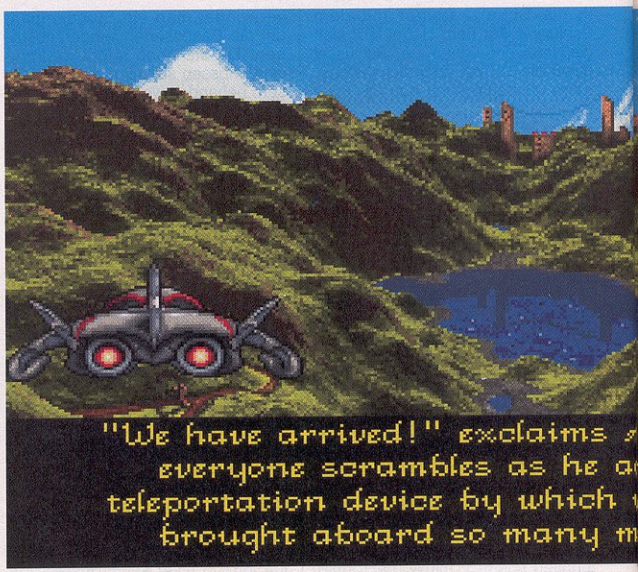
Nun muß man in den Besitz von zwei Cubes of Ice und zwei Cubes of Fire kommen. Das einzige, was man hier wissen muß ist, daß unter dem linken Treppenaufgang eine durchlässige Wand ist. Einige der Knöpfe, die man findet, müssen per Telekinese gedrückt werden.

Hat man die Cubes, legt man sie nacheinander auf den Sockel. Es erscheint ein Teleportfeld und eine Scroll. Von dem Feld aus wird man in einen weiteren Raum teleportiert. Dort muß man Serpent Armour, Staff und Crown auf bzw. vor den nördlichen Tisch legen. In Folge erhält man das Order Serpent Eye.

Man wird zurückteleportiert und die große Tür öffnet sich.

Man wendet sich jetzt direkt nach Norden und wird von Eiskreaturen angegriffen.

Danach legt die drei Blackrock Serpents und die Serpents Eye in die entsprechenden Schlitze. Nun noch die Balance Serpent mit dem Ophidian Sword zerstören und den langerwarteten Abspann genießen.



Auf ins Abenteuer: Wir landen auf dem Planeten Guardia!

Zaubern leicht gemacht: Per Menü picken wir den passenden Spruch heraus.

Crusader of the Dark Savant

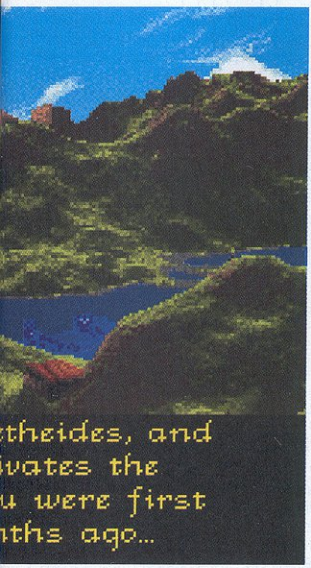
Wizardry 7

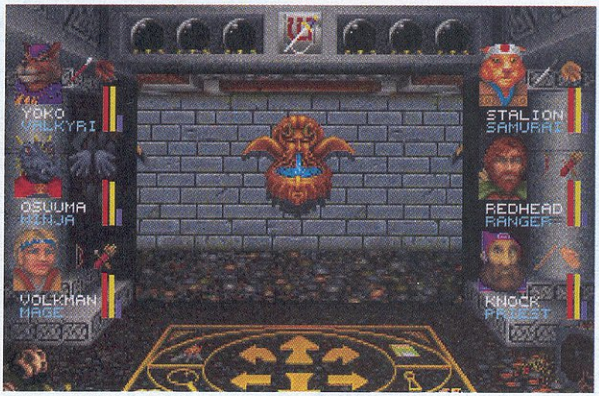
Verloren in Guardia? Keine Ahnung, wie es weitergeht? Die Monster sind zu kräftig? Einen Gegenstand gefunden, aber keinen Schimmer, was man damit macht? Kein Problem! Unsere Tips & Tricks helfen Euch bei den schwierigsten *Crusader of the Dark Savant*-Problemen weiter.

Eines müssen wir gleich vorausschicken: Da man *Crusader of the Dark Savant* auf vier verschiedene Arten beginnen kann – mit einer importierten Party aus dem Vorgänger, der bekanntlich drei verschiedene Endsequenzen hatte und einer nagelneuen Truppe – haben wir uns, aus Platzgründen, nur auf einen der vier Startpunkte beschränkt. Und zwar auf einen kompletten Neueinstieg, mit einer frischen Party. Allen Spielern, die ihre Truppe aus *Bane* übernommen haben, legen wir deshalb das vorzügliche Hilfsbuch zu *Crusaders of the Dark Savant* ans Herz (gibt's bei Softgold in Kaarst). Zwar hat der Import einer Party aus *Bane* sicherlich seinen Reiz, aber die Erfahrung hat gezeigt, daß Spieler, die mit einer komplett neuen Crew begonnen haben, es im Verlauf des Abenteuers ein wenig leichter haben. *mh*

Die Party

Die Idealcrew gibt's sicherlich nicht. Aber schon beim "Erschaffen" Eurer Charaktere, legt Ihr den Grundstein für den späteren Erfolg im Spiel. Laßt Euch vor allem Zeit dabei, vergeßt Charaktere, die beim Auswürfeln unter 15 Bonuspunkte bekommen, und bastelt Euch schon zu Begin eine Truppe mit High-End-Charakteren zusammen. Achtet bitte drauf, daß einige Rassen besonders gut für bestimmte Klassen geeignet sind. Eine der vielversprechendsten Partys besteht aus mindestens drei Kämpfern sowie einem Magier und einem Priester. Den letzten Platz nimmt am besten ein Barde oder ein Ranger ein. Hier die Zusammensetzung von Michaels Crew. Eine **Walküre**: Kann sehr gut kämpfen, fast jede Rüstung anziehen und mit fast jeder Waffe hantieren, lernt Priesterzaubersprüche. Ein **Samurai**: hervorragender Kämpfer, teilt später "Critical Hits" aus, kann Magierzaubersprüche. Der **Ninja**: Einer der besten, wenn nicht gar der beste Kämpfer, benötigt keine Waffen und Rüstungen (preiswert), teilt "Critical Hits" aus, übernimmt die Rolle eines Diebes, lernt Alchemistenzauber, kann sich im Kampf verbergen. Ein **Ranger**: Dient bei mir als Fernwaffenspezialist, Kartenzeichner und Beobachter. Für Einsteiger ist ein **Barde** sicherlich besser geeignet, da er mit Musikinstrumenten Zaubersprüche quasi "kostenlos" be-





Jungbrunnen oder Giftquelle: Nur durch ausprobieren kommt man weiter.

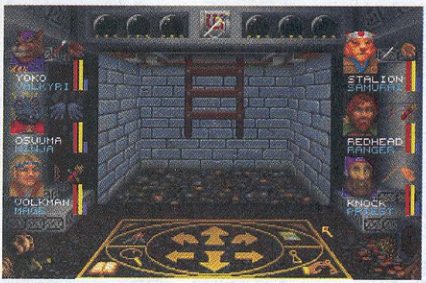
nutzen kann. Ein **Magier**: Klar, ohne einen Zauberer kommt keine gute Party aus. Achtet darauf, daß Ihr auch hier auf möglichst viele Bonuspunkte wartet. Ein **Priester**: Neben der Walküre der Heiler der Party – lebenswichtig.

Hier noch ein kleiner Kniff, um die Party zu verbessern: Wenn Eure Helden zwischen dem 15. und 20. Erfahrungslevel stehen, solltet Ihr aus dem Magier einen Priester machen und umgekehrt. Ein paar herzhafte Kämpfe und die Jungens werden ziemlich schnell befördert. Ein solcher Superzauberer, der Magie- und Priestersprüche beherrscht, ist der furioseste Charakter der Crew.

Zum Schluß noch ein Wort zu den Skills: Achtet darauf, daß **ALLE** Charaktere mindestens einen Schwimm-Skill von 10 Punkten haben. Erst dann könnt Ihr Euch mal einen Schritt ins Wasser wagen, ohne gleich zu ertrinken. Eine andere Methode, um gefahrlos zu schwimmen ist der "White Rubber Bear", der als Schwimmweste dient!

Erste Schritte

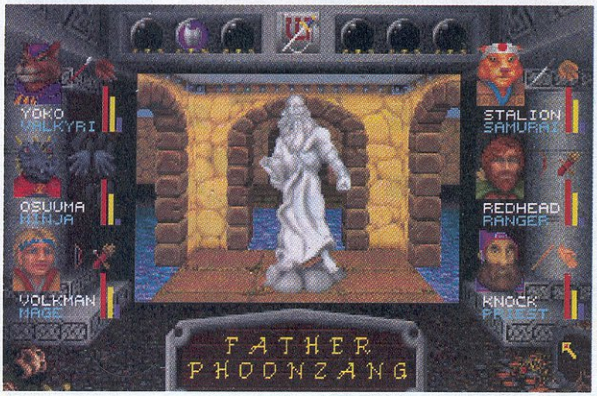
Ihr startet in einem kleinen Waldstück, vor den Toren von New City. Geht noch **NICHT** den gepflasterten Weg entlang! Untersucht erstmal die nähere Umgebung. Durch das Orchideenfeld kommt Ihr jetzt noch nicht durch. An der Küste findet Ihr am Ufer einen Totenschädel (mitnehmen) und eine Schatzkiste mit ein paar feinen Gegenständen – unter anderm auch einem Mapping-Kit für den Kartenzeichner Eurer Party und einen Tip, wie man in die Stadt gelangt. Am "Building Place" findet Ihr ein Starterdungeon. Hierin befindet sich ein Schatz mit einem "Amulet of Life" (praktisch, um tote Charaktere wiederzu beleben). Ebenfalls hier unten: Ra-Sep-Re-Tep, ein mieser Untoter. Habt Ihr den Starter-Dungeon erfolgreich absolviert, sind Eure Helden ein paar Stufen befördert worden und bereit für den Stadtbummel.



Einladung ins nächste Level: Eine Leiter weist den Weg zum nächsten Stockwerk

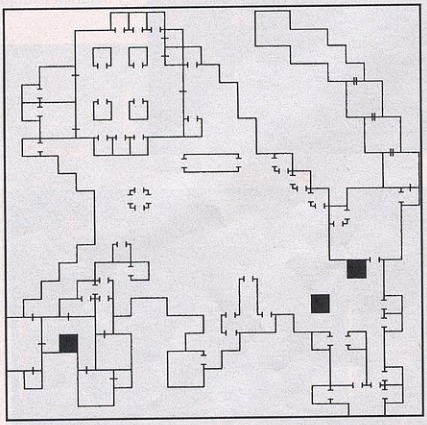
New City

Folgt dem gepflasterten Weg. Auf dem Weg in die Stadt, werdet Ihr von einer Gruppe Ratkins attackiert. Um in die Stadt zu kommen, müßt Ihr der Wache das Paßwort (**Paluke**) verraten. In einige der Häuser könnt Ihr jetzt noch nicht hinein, sondern gelangt erst später dorthin, wenn Ihr andere Bereiche des Spiels gefunden habt. Hier ein paar Sachen, die Ihr zu Beginn tun solltet: Holt Euch den "Black Waffer" aus einem der Wachhäuschen. Auf dem Waffer steht die Kombination (**Blue, Yellow, Yellow, Red**), wie Ihr den Gefangenen aus dem Knast holen könnt ("Psssst!"). Vom Gefangenen bekommt Ihr einen Brief für den Gorn King. Belcanzors Magic-Laden ist immer nur nachts geöffnet. Der Händler im "Arms of Angus" verkauft Euch erst etwas, wenn Ihr das Losungswort (**Black Market**) gesagt habt. In die alte Stadt – den Dungeon unter New City – gelangt Ihr, wenn Ihr Euch den Schlüssel bei Professor Wunderland in der Bibliothek abholt. In die Umpani Detache gelangt Ihr erst, wenn Ihr in Ukpyr gewesen



Der Name des Gründers ist ein wichtiger Hinweis für ein paar Puzzles

seid. Die Zahlenkombination für das I.U.F. Security Keypad lautet: **1612428**. Das gleiche gilt für die T'Rang-Botschaft. Ihr müßt erst Nyctalinth besuchen. Für die verbotene Zone braucht Ihr eine spezielle Karte, die es später im Spiel gibt – hier die Codes für die Com-Link Device: **023@31A2** und **018@67C1**. Das Boot hinter dem Museum braucht eine Energiequelle aus Munkharama. Eine Münze,



Schwierig: In Sky City erschweren einige unsichtbare Wände das vorankommen

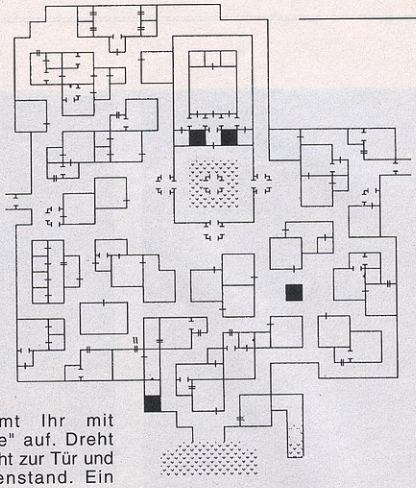
um das Museum zu öffnen, bekommt Ihr in der Bank – hier gibt's einen Geheimraum. Untersucht die Statue von Phoonzang in der Mitte des Teiches genauer. Kauft beim Inn-Keeper ein paar Bananen. Die Twisted Heads: Drückt **Scared Imp, Angry Demon, Laughin Devil, Silent Devil, Suprised Imp, Happy Demon**. Versucht, den "Wand" zu nehmen. Laßt Eure Hand auf alle Fälle drin, zwar erkrankt der betreffende Charakter (kann in Thesminster Abbey wieder geheilt werden), aber dafür bekommt Ihr das **Rebus Egg**.

Gorn Castle

Gorn Castle findet Ihr, wenn Ihr aus dem westlichen Ausgang New Citys geht. Der Eingang zum Schloß befindet sich auf einer kleinen Lichtung. Gebt die Bananen, die Ihr gekauft (oder gefunden habt), dem Affen. Dieser öffnet dann die Tür zum Thronraum. Die Antwort für den König lautet: **Dartaen Alliance is Broken.** In den Baracken bekommt Ihr den Crown- und den Armory-Schlüssel. In den Fässern im Supply-Zimmer bekommt Ihr Munk-Fleisch und Munk-Innereien, die Ihr später noch dringend benötigt. Die Tür zu Murkatos

Kurz vor Schluß: Erst wenn Ihr alles abgesucht habt, öffnet sich das Tor

Praktisch: Eine komplette Karte von New City, damit Ihr Euch zu Begin nicht verlauft!



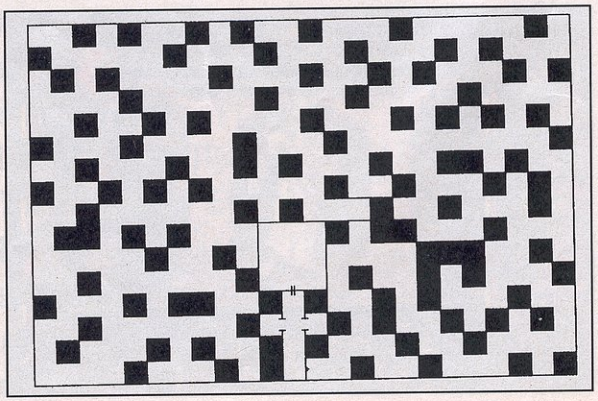
Chamber bekommt Ihr mit der "Polished Plate" auf. Dreht Euch mit dem Gesicht zur Tür und benutzt den Gegenstand. Ein Lichtstrahl fällt auf die Platte, wird abgelenkt und öffnet die Tür. Nehmt den Bonsai-Baum mit.

Munkharama

Um an Bruder T'Shober vorbeizukommen, müßt Ihr sagen: **Slay not he that cannot hear**. Die Antwort für den Rätselbrunnen lautet **Coin**. Um einen Geheimgang zu öffnen, müßt Ihr die Bohnen in der richtigen Reihenfolge in die Öffnungen werfen. Ein Tip: Jede Bohne in den **nächstliegenden** Schacht werfen. Erst wenn die Anzeige viermal **Schwarz** anzeigt, ist der Geheimgang offen. In der **Wading Area** könnt Ihr das Schwimmen üben – das Wasser ist aber ziemlich kalt. Holt Euch aus der Schatzkiste den **White Rubber Bear**. Die Antwort auf Brother Mosers Frage ist **Gran Melange**. Geht durch die schwarze Tür. Benutzt die Pfeife – einmal allein, einmal mit der Pastille. Nehmt am besten das Schwert. In der Schule sagt Ihr zu Xen Xengh: **Be thankful ye that hath an ear**. Holt Euch aus dem Dungeon den **Wikum's Globe of Power** – dieser dient dem Boot in New City als Antrieb.

Rattkin Ruins

Ihr kommt nur in die Ruinen, wenn Ihr vorher beim Platz der Bäume ward. Nach ungefähr drei Angriffen durch die Baummonster, müßt Ihr den Bonsai in der Mitte des Feldes benutzen. Dann geltet Ihr als Baumfreund und werdet in die Ruinen eingelassen. Kauft bei Bertie einen "Feather Weight"-Trank. Stehlt einen Gegenstand von Blienmeis, sonst kommt Ihr nicht in die Diebesgilde hinein. Holt Euch die Clownsnase und benutzt diese am Eingang zum **Fun House**. Ihr benötigt folgende Gegenstände: **Feather Weight**, **Black Pyramit**, **Wooden Dowel**, **Rubber Band**, **Spool Handle**. Befestigt die Pyramide an der Kette, das Gummiband an den Metallpropeller. Benutzt den Trank, springt auf die Planke. Das Gewicht fällt hinunter, Ihr werdet nach oben geschleudert und von dem nun funktionstüchtigen Ventilator in die richtige Richtung gepustet. Wenn das Gewicht schon unten sein sollte, müßt Ihr die Kette mit dem **Spool Handle** wieder aufrollen. Benutzt den **Painted Ball** mit der Zielscheibe. Der **Wooden Do-**



wel paßt in das Loch in der Wand. Der **Black Ball** paßt in die Röhre. Hängt das **Bar & Rope** hinunter und rutscht durchs Wasser. Das Speer-Rätsel: **534261**.

Nyctalinth

Seid (erstmal) freundlich zu den T'Rangs. In den Livestock Breeding Ground, kommt Ihr mit dem **Finger Rod**. Der **Anthracax** bringt Euch nach New City zurück. Hier findet Ihr die **Control Card** für die "Forbidden Zone". Buddelt mit dem Spaten den Friedhof ein wenig um. Um das **Portbook** zu entschlüsseln, benötigt Ihr den **TX-Decoder** aus dem Observation Center. Unter der "Imperial Chamber" könnt Ihr die eingefrorenen Savant Guards mit dem Mystery Ray (gibt's im Depot!) wieder auftauen. Habt Ihr diesen nicht, versucht es mal mit Bananen. Um durch das Kraftfeld zu kommen, benötigt Ihr den **Jeweld Stuff**. Ohne den **Thermal Pinapple** kommt Ihr an den komischen, stinkenden Eiern nicht vorbei. Die "Ananas" bekommt Ihr allerdings erst in Ukpyr.

Dane Tower

Um die Türen zu den verschiedenen Tempeln (wie beispielsweise **Temple of the Initiate**) zu öffnen, müßt Ihr das jeweilige **Golden Idol** wieder an seinen Platz stellen. Das Wort des "Beasts" lautet **MOO**. Für

Echt ecklig: Die Spinnenwesen T'Rang haben nicht nur schlechte Manieren, sondern auch eine fiese Gesinnung

Der kleine Monsterführer

Euch begegnet ein frisches Monster und Ihr habt keine Ahnung, wie stark der Gegner ist? Kein Problem! Mit unserem kleinen Monsterführer wißt Ihr gleich, wie kräftig der Opponent ist und wieviele Erfahrungspunkte Ihr bekommt. Natürlich haben wir nicht alle Monster aufgeführt – sonst wäre die Spannung ja flöten – und uns deshalb auf ein paar besonders wichtige beschränkt. Unsere Liste stammt übrigens von der englischen Version. Es kann daher sein, daß die Bezeichnungen bei der deutschen Variante etwas anders ausfallen. Alle Angaben für die Hitpoints und die Erfahrungspunkte sind übrigens Zirkaangaben. Bei einigen Monstern können die Werte ein wenig varrieren.

Name	Hitpoints (ca.)	Erfahrungspunkte (ca.)
Aletheides	330	60000
Battle Droid	316	195000
Beast of 1000 Eyes	9000	290000
Black Dragon	180	41000
Blienmeis	180	250000
Brombadeg	700	540000
Carnosauri	280	36000
Cosmo-Bot	420	380000
D'Arboleth	1100	1290000
Demon Oye Deep	500	265000
Dark Savant	500	2300097
Doom	800	800000
Dragonessa	540	200000
Emerald Dragon	550	420000
Fiend of 9 Worlds	1200	3500000
General Yamo	750	300000
Godzylli	6000	2500000
High Father	100	100000
Horragoth	1000	2300000
Gromo	300	130000
Magna Dane	280	220000
Mega-Bot	800	760000
Meta-Droid	500	430000
Myxlmynx	1200	540000
REX	3400	670000
Rodan Lewarx	900	360000
Spawn	400	230000
Spot	1700	220000
Thing from Hell	6700	1800000
Ymmu	180	27000

Militärisch: Bei den Umpani geht alles streng nach Vorschrift und mit den passenden Papieren

die Grube auf der Turmspitze benötigt Ihr das **Munk Meat**, die **Munk Innard**, **Ashes of Diam** und das **Book of Immortals**. Besiegt den Demon und holt Euch das **Cornu of Demonsspawn**, mit dem Ihr das Tor in Danes Versammlungsraum öffnen könnt. In der Schatztruhe befindet sich das **Jeweld Cushion** und **Coil of Serpent**.

Ukpyr

Tretet auf alle Fälle in die Armee ein. Holt Euch im Supply Depot (mit der entsprechenden Order und genügend Geld) die Waffen ab. Geht zur **Firing Range** und übt Euch im Umgang mit Feuerwaffen (ein neuer Skill!). Übt solange, bis Ihr dreimal ins Schwarze trefft. Ihr werdet befördert und bekommt die **T.U.F.S. Badge**. Der **Humpa Whammer** bringt Euch wieder zurück nach New City. Zutritt ist nur mit der **Humpa Card** möglich. Der Code für den **Storage Room** ist **2723539**.

Fies: Mit dem Dark Savant ist nicht gut Kirschen essen (oben)

Lebenswichtig: Ein Samurai mit Lichtschwert (rechts)

Dragon Mountains

Mit dem Boot könnt Ihr endlich zu den Dragon Mountains fahren. Ihr müßt durch eine Nebelbank. Um in die Berge zu gelangen, benutzt Ihr das **Coil of Serpent**. Achtung: In den Fluten der Höhle lauert **Brombadeg**. Hier unten findet Ihr den **Dragon Key**, der auf der **Isle of Crypt** noch gebraucht wird. In den Dragon Mountains ist auch der einzige Zugang in die Stadt des Himmels: **Sky City**. Ist Eure Party kräftig genug, könnt Ihr hier ein paar Erfahrungsstufen ergattern, denn die Drachen in den Bergen haben nicht nur ein paar feine Gegenstände versteckt, sondern bringen ganz gewaltige Experients-Points.

Sky City

Der komplette Stadtkern von **Sky City** besteht aus unsichtbaren Wänden. Hier hilft nur ein wenig Geduld und ein Blatt Papier, da die unsichtbaren Wände **NICHT** auf dem Automapper auftauchen. In die **Hall of Preservation** gelangt Ihr mit einer Kreditkarte. Hier befinden sich vier extrem gute Gegenstände hinter Energiebarrieren. Habt Ihr nur den **Key of Light**, könnt Ihr nur eine Barriere entfernen – wir empfehlen dann, daß Ihr Euch das **Mercurian Light Sword** holt. Dies ist das beste Schwert im ganzen Spiel. Mit einem **Diamond Ring** lassen sich jedoch sämtliche Barrieren entfernen und Ihr dürft alle Gegenstände (**Light Shield**, **Cobaltine Power Glove** und **Phaser Pistols**) mitnehmen. Der Nachteil von Handschuh und Pistolen: Diese Gegenstände funktionieren nur mit Energiezellen und müssen immer wieder aufgeladen werden. Frische Batterien gibt's bei dem **Powercell Dispenser** gegen eine kleine Gebühr. Der große Test: Die Antwort des ersten Rätsels lautet **Phoonzang**, beim zweiten Test müßt Ihr die Knöpfe in der Reihenfolge **Pyramid, Cross, Serpent, Dragon, Wand, Skull, Gate, Star** drücken. Um in das Schiff zu kommen, reicht wieder der Name **Phoonzang** aus. Untersucht das Schiff, öffnet das Paket und die schwarze Box.

Isle of the Crypt

In der Nähe der Insel sind ein paar kleinere quadratische Insel-

chen. Hier kommt das **Jewel of the Sun** (findet Ihr auf der Isle of the Crypt) zum Einsatz. Ihr bekommt das **Locket of the Tomb** und **Ring of Globe**. Das **Skull-Gate** läßt sich mit der **Legend Map** öffnen, die am **Gaelin Stone** benutzt werden muß – legt die Karte über die fünf Sterne und Ihr bekommt den **Skull Key**. Die Spezialmonster (**Fiend of 9 Worlds**, **Thing from Hell**) müssen übrigens nicht erledigt werden – selbst wenn Ihr dies schaffen solltet, bringt es nicht allzuviel (außer ein paar Millionen Erfahrungspunkten). Die Gegenstände, die Ihr nach einem Sieg bekommt, sind unwichtig. Die richtige Reihenfolge der Kristalle: **Dragon, Tower, Moon, Cross, Skull, Star, Egg, Sun**. Um in die **Tombs** hineinzukommen, müßt Ihr den kompletten Level erforschen – erst wenn auf dem Automapper alles abgesucht ist, geht das Tor automatisch auf. Auf dem Boden findet Ihr die Inschrift **Astral Dominae**. Sucht den Boden ab und benutzt **Vitalias Device**. Besiegt den Dark Savant und nehmt das **Astral Dominae**.

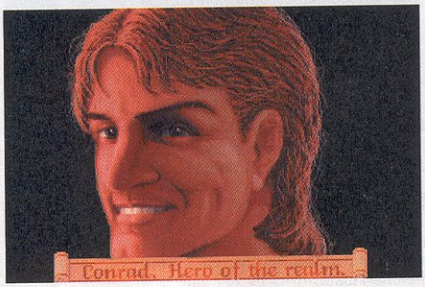
Ende gut, alles gut!

Wir verraten Euch hier zwei (von vier) Endsequenzen. Ihr könnt Euch wahlweise entscheiden, das **Astral Dominae** zu behalten (Ende 1) oder gegen das Mädchen einzutauschen (Ende 2). Soviel sei zu den beiden letzten Enden verraten: Es hängt davon ab, für welche Seite Ihr Euch beim Gefecht zwischen den T'Rangs und den Umpanis entschieden habt.

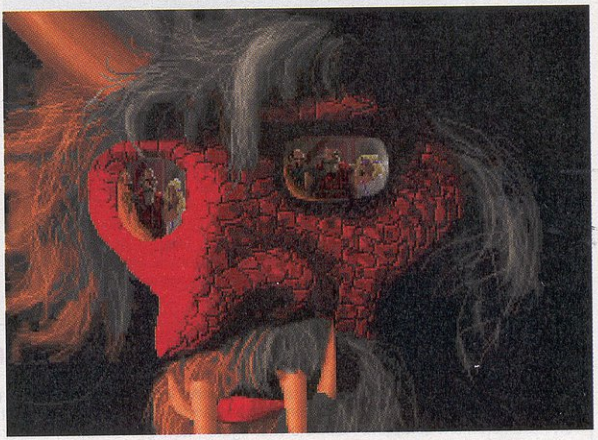
Wichtige Gegenstände

Da findet Ihr einen tollen Schatz und wißt nicht, was der Gegenstand macht. Wir verraten Euch die Eigenschaften einiger der interessantesten Gegenstände aus *Wizardry 7*. Auch diese Liste ist, wie der Monsterführer, natürlich nicht komplett. Aber die wichtigsten Items findet Ihr in dieser hilfreichen Liste.

Name	Kategorie	Besonderheiten
Barbet Arrow	Munition	Chance eines "Critical Hits" erhöht
Black Gown of Death (L)	Rüstung	Cursed, Erhöht die Widerstandskraft gegen Zaubersprüche
Black Gown of Death (U)	Rüstung	Cursed, Erhöht die Widerstandskraft gegen Zaubersprüche
Black Belt of 5 Flowers	Rüstung	Erhöht die Widerstandskraft gegen Lichtzauber
Blades of Aesir	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht, kann den Zauberspruch "Iceball"
Bushido Blade	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht
Cobaltine Power Glove	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht, benötigt Energiezellen
Diamond Ring	Sonstiges	Wird benötigt, um in Sky-City alle vier "Super"-Gegenstände zu bekommen
Ebony Heaume	Rüstung	Mit der beste Helm im Spiel – AC -14!
Ebony Plate (L)	Rüstung	Eine der besten Rüstungen im Spiel – AC -14!
Ebony Pate (U)	-"-	-"-
Excaliber	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht, versteinert den Gegner
Frontier Phaser	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht, benötigt Energiezellen
Jeweled Cushion	Sonstiges	Gut, um es zu verkaufen
Light Shield	Rüstung	Erhöht die Widerstandskraft gegen Feuer und Kältezauber
Light Sword	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht, bestes Schwert im Spiel
Lyre of Cakes	Instrument	"Healthfull"-Zauber, kann nur von Barden benutzt werden
Lodestone	Sonstiges	Wiegt eine ganze Menge, sonst nichts!
Mantis Boots	Rüstung	AC-Wert -14
Mantis Gloves	Rüstung	AC-Wert -14
Muramasa Blade	Waffe	Neben dem Lightsaber das beste Schwert im Spiel
Rammbus Staff	Waffe	"Cursed", Lightning-Zauber
Staff of Doom	Waffe	"Cursed", Death Cloud-Zauber
Sword of Fire	Waffe	"Fireball"-Zauber
Vulcan Hammer	Waffe	"Fireball"-Zauber
Zatoichi Bo	Waffe	Chance eines "Critical Hits" erhöht, Gegner wird paralysiert



Conrad Gollert hat gut lachen: Scotia ist in die Grube gefahren



Ganz schön haarig: Dieser Herr wird uns erst gegen Ende des Spiels vorgestellt

Hexensabbat

Lands of Lore

Wer gnadenlos in Westwoods Edelrollenspiel *Lands of Lore* festhängt, möge diese Lösung lesen, denn nun sind alle Probleme mit Oberschrulle Scotia und ihren Schergen Vergangenheit.

Westwoods *Lands of Lore* zeichnet sich nicht unbedingt durch besondere Rätsellogik aus. Wir bieten Euch einige Hilfen und vor allem einen kompletten Kartensatz an. Anfangs die Levels immer kräftig absuchen, oder einfach auf unsere Karten schauen, um sich die Kisten und Nischen herauszusuchen. Es ist wichtig, den "Rogue-Skill" nicht zu vernachlässigen, da Ihr später fast alle Truhen und "normale" Türen mit dem Dietrich aufmachen könnt (und müßt). Eine Armbrust als Waffe erhöht diesen Skill recht flink. Diese Lösung ist nur ein Vorschlag zum Durchzocken. Andere Wege und Kombinationen sind auch möglich. Ach ja, hebt Euch für den Schluß unbedingt ein Ginsengblatt auf – Ihr werdet es für ein Rätsel benötigen.

Gladstone Keep

Hier startet Ihr Eure Reise. Geht nach Norden zum Thronraum und sprecht mit König Richard. Dann lauft Ihr nach Westen und besorgt Euch den "Magic Atlas" (Automapping!). Betretet Geron's Büro und nehmt die königliche Urkunde. Anschließend begebt Ihr Euch in den Wald.

Northland Forest

Betretet die Höhle der Thugs und versucht Euch hinter die beiden Gestalten zu schleichen.

Thug's Hideout

Hier bekommt Ihr die Laterne und findet "Thugs Key" in einer Nische (Knopf). Beschwert die Platte mit zwei Objekten und nehmt Objekte von der anderen Platte herunter, um sie freizumachen. Im nun erschienenen Gang laßt Ihr Euch nicht von der Platte irritieren. Drückt den Knopf in der südlichen Wand, damit ein anderer Knopf in der nördlichen Wand erscheint. Drückt Ihr diesen, erscheint ein Knopf in der Westwand, mit dem Ihr dieselbe verschwinden lassen könnt. Die Kiste läßt sich mit dem Thug-Schlüssel öffnen, den Ihr bereits besitzt. Nun kehrt Ihr in den Wald zurück.

Northland Forest

Geht zum Hafen und gebt die Urkunde des Königs dort dem Angestellten.

Southland Forest

Geht zum "Grey Eagle Inn" und sprecht mit dem Mann links. Sein Name ist Timothy und er wird Euch folgen. Wenn Ihr die Tür zur Rechten anklickt, bekommt Ihr einen Kompaß. Geht anschließend zu "Roland's Manor".

Roland's Manor

Im Raum, der am weitesten östlich liegt, findet Ihr den Oberork. Bekämpft ihn oder spielt ihm was vor. Nachdem Ihr ihn erfolgreich besiegt habt, drückt Ihr den Knopf an der Westwand, um sie verschwinden zu lassen. Nun sprecht Ihr mit dem sterbenden Roland. Nachdem er dahingeschieden ist, nehmt Ihr seinen Schlüssel und öffnet die Kiste damit. Verlaßt nun den Raum.

Southland Forest

Geht zum Hafen und bezahlt für den Rückweg.

Northland Forest

Geht zurück nach "Gladstone Keep".

Gladstone Keep

Betretet den Thronraum und seht Euch die nachfolgende Sequenz an. Sprecht mit den vier Ratsmitgliedern. Anschließend solltet Ihr in Begleitung von Baccata in den Wald zurückkehren.

Northland Forest

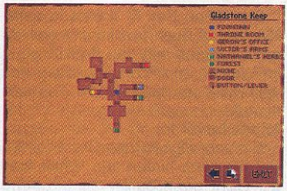
Geht zur "Draracles Cave".

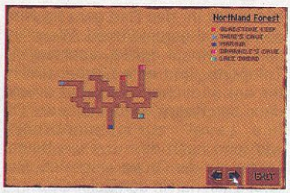
Caves Level 1

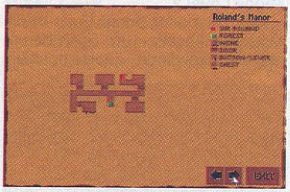
Bei den Gruben müßt Ihr lediglich alle drei Knöpfe drücken, um die Gruben unschädlich zu machen – allerdings tauchen sie wieder auf, sobald Ihr weitergeht. In einer der Ratten im Raum bei Position A werdet Ihr das "Emerald Eye" finden. Nehmt es und laßt Euch in eine der Gruben bei den drei Knöpfen fallen.

Caves Level 2

Macht das Dinosaurierwesen unschädlich. Nehmt das Werkzeug. Im "Pod Room" findet Ihr Eure dritte Gefährtin: Schneidet sie aus dem rechten Kokon heraus. Die anderen Gefangenen könnt Ihr natürlich auch befreien! Der Knopf läßt die Süd-







wand verschwinden. Anschließend klettert Ihr die Leiter hoch.

Caves Level 1

Kehrt zu den drei Knöpfen zurück und drückt alle herunter. Dann zu Position B, wo Ihr die Südwand mit Eurer Spitzhacke zerstört (2x zuschlagen!). Laßt Euch anschließend im Süden in die Grube plumpsen!

Caves Level 2

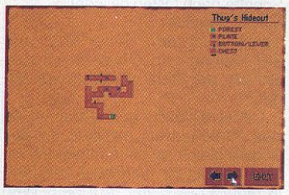
Hier findet Ihr in den Truhen das "Sapphire Eye". Bei den Drachen angekommen müßt Ihr das "Emerald Eye" in den Drachen im Osten und das "Sapphire Eye" in den Drachen im Norden einsetzen. Es gibt noch eine andere Lösungsmöglichkeit an dieser Stelle, die Ihr aber selbst herausfinden müßt! Im Nordosten braucht Ihr zwei Dolche. Drückt den Knopf, zieht an den Hörnern, drückt erneut den Knopf, öffnet das Schloß, drückt den Knopf, legt einen Dolch in die erschienene Nische, drückt den Knopf, legt den zweiten Dolch in die Nische und drückt wieder den Knopf, um die Westwand verschwinden zu lassen. Bekämpft die Höhlenmenschen und brecht die Truhe auf. Nehmt den "Jewelled Dagger" und befördert mittels "Freeze Spell" die Schriftrolle aus der Truhe. Den Spruch solltet Ihr frühzeitig lernen! Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe im Südosten. Bei den Gruben angekommen, werft einen Stein auf den Knopf, um die Grube zu verrücken. Jetzt könnt Ihr die Treppe heruntergehen.

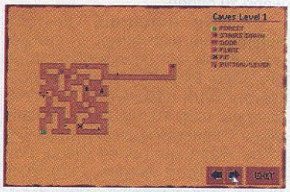
Caves Level 3

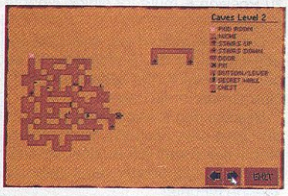
Die Grube bei C ist eine optische Täuschung – Ihr könnt über sie hinübergehen und die Truhe öffnen. Wenn Ihr nicht schon leere Flaschen besitzt, solltet Ihr Euch unbedingt welche mitnehmen. Insgesamt braucht Ihr drei davon, also sammelt sie ein, wo Ihr sie kriegen könnt! Wenn Ihr mögt, könnt Ihr den "Iron Key" nehmen (ich habe allerdings noch nicht herausgefunden, wozu er gut ist). Holt jetzt noch den "Red Key" aus der Truhe und geht im Südosten die Treppe herunter.

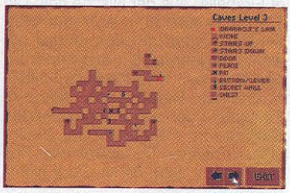
Caves Level 4

Hier findet Ihr in einer Truhe einen "Bezel Ring", in einer anderen eine Armbrust. Außerdem kommt der Hammer des öfteren zum Einsatz. Die Platten müssen wieder beschwert werden, um die Feuerbälle zu stoppen. Ihr könnt nun den Knopf im Nordosten drücken, um eine Nische mit einem Dolch und etwas Geld erscheinen zu lassen. Geht um die Ecke und die Treppe hinauf.









Cave Level 3

Geht zum Nest von Draracle. Klickt auf den Bogengang und legt den "Jewelled Dagger" auf den Altar. Geht nun zurück zu Draracle und besorgt Euch die Schriftrolle mit dem Rätsel. Nun die Treppe hinauf. Jetzt könnt Ihr nicht mehr zurück in diese Höhlen.

Caves Level 2

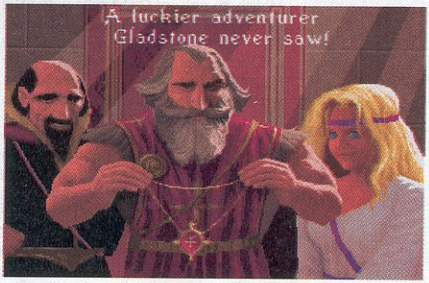
Die Treppen hinaufgehen.

Caves Level 1

Verlaßt diesen Platz.

Northland Forest

Kämpft mit den Orks, die vor der Höhle des Draracle lauern. Dann sprecht Ihr mit Timothy, der im Sterben liegt. Am "Lake Dread" werdet Ihr mit dem Boot nach Opinwood übersetzen, wo Ihr Victor findet.



Liebe und Reichtum, was will man mehr: König und Prinzessin zeigen sich dankbar

Opinwood

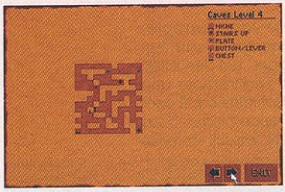
Geht zum Sumpf.

Gorka Swamp

Hier solltet Ihr ein wenig Sumpfwasser in eine Eurer Flaschen abfüllen (eine der Ingredenzien für den Heiltrank, der Richard kurieren kann). Die Matschlöcher im Sumpf könnt Ihr ignorieren, wenn Ihr in deren Nähe den "Freeze Spell" einsetzt. Um weitere Zutaten für Euren Zaubertrank zu bekommen, müßt Ihr nun den Medizinmann aufsuchen und ihm die Rätsel-Schriftrolle zeigen. Laßt Euch zumindest über das "Powder of Your Mother" aufklären. Die nächste Station ist der "Gorka Chieftain". Wenn er Euch fragt, was Ihr für den "Ruby of Truth" einzutauschen bereit seid, bietet ihm alles an! Er wird sich für den "Ceremonial Bronze Helmet" entscheiden und das Geschäft ist gemacht. Den Helm, den Ihr dem Chieftain angeboten habt, findet Ihr in der Nähe von Position D. Bevor Ihr ihn jedoch nehmen könnt, müßt Ihr noch das Monster unschädlich machen, das ihn bewacht. Nun geht zurück zu "Gorka Chieftain" und übergebt ihm den Helm. Mit dem "Ruby of Truth" in Eurem Besitz geht es nun zurück nach Opinwood.

Opinwood

Einer Eurer Charaktere sollte den "Ruby of Truth" tragen, wenn Ihr den Wagen von Droek besucht. Er wird Euch nun Glauben schenken. Sprecht mit Dawn. Sie wird Euch einen Schlüssel geben – einen von vier,



die notwendig sind um King Richard zu befreien. Außerdem schenkt sie Euch ein paar leere Gefäße für Eure Elixier-Zutaten, die Ihr tunlichst behalten solltet – Ihr werdet sie noch brauchen (insgesamt drei). Nun verlaßt diesen Ort und geht zu den "Urbish Mines". (Achtung: Wenn Ihr bereits in den Minen wart, bevor Ihr mit Dawn gesprochen habt, hat sie Euch schon den – sehr wichtigen – "Vaelans Cube" gegeben.)

Urbish Mines

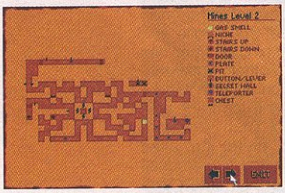
Noch seid Ihr nicht bereit, in die Minen zu gehen! Geht schnurstracks durch und öffnet auf keinen Fall die Tür – der Larkhon wird Euch sonst mit Sicherheit töten!

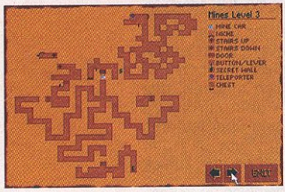
Upper Opinwood

Benutzt eine Flasche mit den Hornissennestern. Der Honig der Hornissen ist die zweite Zutat, die Ihr für Richard's Heiltrank benötigt. In einer der Truhen findet Ihr die Armbrust "Valkyrie", die Feuerbälle schießen kann. Besonders gut, um den "Rogue"-Skill hochzusetzen. In einer Truhe findet Ihr ein Jadehalsband, in einer anderen einen grünen Schädel, den man mitnehmen sollte. Danach kehrt Ihr zu den Minen zurück.

Urbish Mining Co.

Nun dürft Ihr die Tür öffnen! Um den Larkhon außer Gefecht zu setzen, benötigt Ihr den grünen Schädel (auf einen Kämpfer klicken). Falls Euch zwischendurch die Magie ausgeht, verlaßt die Höhle und kehrt wieder zurück (kann durchaus mehrmals passieren). Nachdem das Kapitel Larkhon abgehakt ist, steigt Ihr die Treppen hinunter und unterhaltet Euch mit dem Angestellten im Norden. Bevor Ihr diesen Bildschirm verlaßt, nehmt den Pickel zu seiner Linken und bemächtigt Euch des schweren Schlegels aus der Nische. Um die Tür bei E zu öffnen, muß man die andere, nördliche Tür schließen (man kann sie nicht beide zugleich offenlassen). Öffnet die Truhe und nehmt den "Silver Key". Nun geht's nach unten.



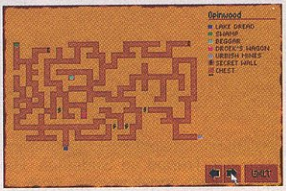


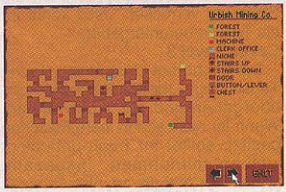
Mines Level 1

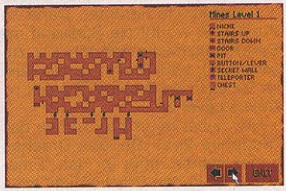
Nun könnt Ihr den "Silver Key" benutzen: Öffnet mit ihm das Schloß! Hier müßt Ihr das Rad ganz im Norden einmal herumdrehen. Wenn Ihr nun den Knopf drückt, erscheint ein Teleporter und eine Grube. (Dreht Ihr am südlichen Rad und drückt dann den Knopf, werdet Ihr zum "Office Level" zurückteleportiert, während nach dem Drehen beider Räder nur die Grube erscheint). Begebt Euch nun in den Teleporter.

Mines Level 2

Der Teleporter bringt Euch in die Mitte des Levels – um Euch herum nur Geheimwände. Zuerst beseitigt







Ihr die nördlichen Wände. Hier gibt es nur Dinge, die nicht absolut notwendig für den Fortgang des Spieles sind (mit den Rädern verfährt man wie folgt: erst am linken drehen, dann an dem rechten und zuletzt an dem in der Mitte).

Nun die Knöpfe im Süden drücken und die Wände südlich des Zentrums verschwinden. Beschwert nun die Platte und holt Euch den "Mine Key 4" aus der Nische. Diesen könnt Ihr benutzen, um die westlichen Wände (vom Zentrum) verschwinden zu lassen. Momentan könnt Ihr hier nichts Wichtiges tun. Drückt nun den Knopf im Osten vom Zentrum (den nördlichen Knopf), um die Ostwand zu öffnen.

Wenn Ihr durch die Tür geht, schließt sie sich hinter Euch. Beschwert bei den Feuerstellen die erste Platte. Platte Nummer 2 muß betreten und beschwert werden, während man auf die nächste Platte einen Gegenstand werfen muß. Die letzte Platte kann dann wieder normal beschwert werden. Laßt Euch einmal treffen, bevor Ihr den "Wand of Fireballs" aus der Nische holt. Die Tür öffnet sich nun. Auf dem Weg zurück werdet Ihr noch einmal ein wenig angebrutzelt. Jetzt könnt Ihr den südlichen Knopf auf der Ostseite drücken. Benutzt den "Wand of Fireballs" oder den entsprechenden Spruch, um Feuerbälle zur Explosion zu bringen (Ihr solltet zwei Felder entfernt sein, damit Euch nichts passiert).

Der "Mine Key 5" wartet in einer Nische auf Euch und kommt gerade recht, um mit ihm das Schloß ganz im Westen zu öffnen. Nachdem das vollbracht ist, geht Ihr die Treppen hinauf.

Mines Level 1

Ein sehr eigenartiger Ort...Hier findet Ihr ganz hinten den "Mine Key 2". Geht dann durch die geheime Wand im Süden – sie wird sich hinter Euch schließen. Um sie wieder zu öffnen, müßt Ihr einen "Mine Key 2" benutzen. Dreht dann am Rad und holt Euch einen neuen Schlüssel aus der Nische. Laßt Euch in die Grube fallen!

Mines Level 2

Die Platte muß beschwert werden. Dann solltet Ihr den Knopf in der Nordwand betätigen und den Teleporter benutzen.

Urbish Mining Co.

Geht wieder die Treppen hinunter.

Mines Level 1

Dreht an den Rädern (Richtung ist egal) und drückt den Knopf. Laßt Euch in die Grube im Norden fallen.

Mines Level 2

Entweder Ihr laßt Euch in das Loch fallen oder Ihr drückt den Knopf an der Ostwand, der sich zwei Schritte nach Osten befindet.

Mines Level 3

Holt Euch den "Silver Key" aus der Nische und öffnet damit das Schloß, um damit die Wand zu öffnen.

Öffnet die Kiste und entnehmt ihr das "Gold Jewel", mit dem Ihr das Schloß gleich daneben öffnen könnt. Nun betätigt Ihr die Hebel und fahrt in einer Lore weiter. Auf dem Weg zu Position E müßt Ihr einige Knöpfe drücken.

Dort angekommen, benutzt Ihr den Pickel an der Südwand, um einen Klumpen Kohle herauszuhauen. Nun zurück in die Lore.

Bewegt den linken Hebel nach unten und den rechten nach oben. Nach der Fahrt öffnet das Schloß, um die Tür zu öffnen, dann geht die Treppe hinunter.

Mines Level 4

Drückt auf den Knopf und ein Teleporter lädt ein. Den Knopf an der Westwand bei F drücken – das legt den Feuerballwerfer lahm. Nun solltet Ihr solange die Steinmonster besiegen, bis Ihr einen "Bloodstone" bekommt – die dritte Zutat für den Heiltrank!

Das Karussell läßt sich mit Hilfe der Räder ausschalten (einfach jedes hochdrehen). Benutzt nun die Spitzhacke, um die Steine zu entfernen. Klickt im Nordwesten die Knochen an und sie erwachen zu neuem Leben. Wenn sie wieder in sich zusammenfallen, klickt Ihr die rechte Seite der Knochen an und erhaltet einen "Rusty Key". Geht in den Nordostflügel und durchsucht die dortigen Knochen zweimal. Die "Note" benötigt Ihr nicht, aber das "Gear" ist wichtig. Nun geht Ihr in den Teleporter (Ostseite vom Karussell) und klettert die Treppen hoch.

Mines Level 3

Geht zurück nach Norden zum Teleporter und benutzt ihn.

Urbish Mining Co

Öffnet das Schloß vom Maschinenraum (wenn Ihr noch nicht dort wart) – die Tür öffnet sich und Ihr steht vor einer Maschine. Hier könnt Ihr nun das Zahnrad am großen Rad befestigen. Öffnet nun das Gitter, legt ein wenig Kohle hinein und schließt es wieder. Zieht den oberen Hebel und geht die Treppen runter.

Mines Level 1

Dreht das nördliche Rad nach oben und drückt den Knopf. Nun könnt Ihr den Teleporter betreten.

Mines Level 2

Das Wasser ist jetzt gesunken – Ihr könnt die Treppe im Westen heruntergehen.

Mines Level 3

Drückt den Knopf und nehmt den "Shiney Key" aus der Nische. Geht die Treppe wieder hinauf.

Mines Level 2

Zwei mal links und Treppe hoch.

Mines Level 1

Laßt Euch hier in die bekannte Grube fallen.

Mines Level 2

Benutzt den Teleporter.

Urbish Mining Co.

Treppe wieder hinuntergehen.

Mines Level 1

Laßt Euch in die Grube fallen.

Mines Level 2

Diesmal könnt Ihr Euch zur Abwechslung in die Grube im Osten plumpsen lassen.

Mines Level 3

Bei der Lore den linken Hebel nach unten drücken, den rechten nach oben. Dann geht es die Treppen hinunter.

Mines Level 4

Benutzt den Teleporter und öffnet mit dem "Shiney Key" das Schloß im Süden. Das Schloß auf der anderen Seite läßt sich mit dem "Rusty Key" aufmachen. Wenn beide Schlösser "geknackt" sind, öffnet sich die Tür. Nun unterhaltet Ihr Euch mit Paulson, der Euch folgen wird. Nehmt seinen Schlüssel (d.h. die Pyramide, die er erscheinen läßt), bevor Ihr diesen Bildschirm verlaßt. Mit Eurer um Paulson vergrößerten Party schaut Ihr nun auf die Südwand – es erscheint ein Knopf, den Ihr drücken solltet, um die Wand verschwinden zu lassen. Aus Paulson's Ausrüstung solltet Ihr auf jeden Fall den "Mine Key 4" und "Vaelan's Cube" aussuchen. Den "Mine Key" benötigt Ihr für das Schloß östlich des Karussells. Anschließend benutzt Ihr den nördlichsten Teleporter.

Urbish Mining Co.

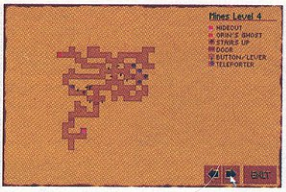
Geht die Treppe hoch nach "Upper Opinwood".

Upper Opinwood

Geht zu "Scotia's Barrier" und benutzt dreimal "Vaelan's Cube", um den Zauber zu lösen. Betretet nun "Yvel Woods"

Yvel Woods

Nachdem Ihr "Vaelan's Cube" benutzt habt, wird er sich auflösen. Es gibt allerdings noch eine andere "Barrier" zu überwinden, für die Ihr einen anderen "Cube" benötigt. Den bekommt Ihr, wenn Ihr einen der riesigen Orks im Norden erlegt. Macht die zweite Barriere unschädlich und betretet Yvel.



Yvel

Betretet Sadie's Shop. Wenn Ihr den Rätselspruch mittlerweise habt entziffern lassen (wenigstens die Passage über das "Powder of Your Mother") wird sie Euch die letzte Zutat zu Eurem Trank aushändigen: "Mother of Earth". Kehrt nun zurück in die "Yvel Woods".

Yvel Woods

Geht zum "White Tower".

White Tower Level 1

Nachdem Ihr eine der Amazonen ganz links besiegt habt, dürft Ihr Euch einen "Mystic Key" nehmen. Im Südwesten benutzt Ihr den "Mystic Key", um die Tür zu öffnen. Nun bekommt Ihr einen weiteren Schlüssel dieser Art, den Ihr zum gleichen Zwecke im Nordosten einsetzen könnt. Bei den Amazonen gibt es einen weiteren "Mystic Key", den Ihr gleich nördlich davon einsetzt, nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt. Nun wird sich die Zellentür öffnen und Ihr könnt Lyle aus seiner Gefangenschaft befreien. Drückt dann den Knopf und eine Nische erscheint, in der ein "Amber Ring" liegt. Dieses Schmuckstück legt Ihr in die entsprechende Nische am Eingang. Nun habt Ihr die Aufgabe, Queen Jana zu besiegen, um auf diese Weise einen "Mystic Key" zu erhalten. Danach macht Ihr Euch auf den Weg zur östlichen Treppe.

White Tower Level 2

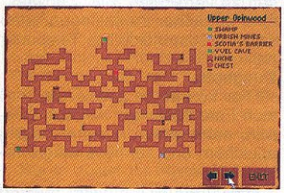
Hier wartet ein "Mystic Key" auf Euch. Dann wieder die Treppe hinunter.

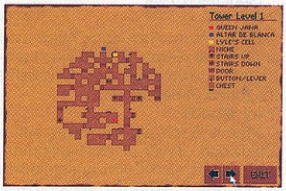
White Tower Level 1

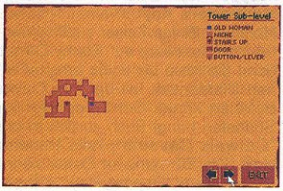
Die gegenüberliegende Treppe hinaufgehen.

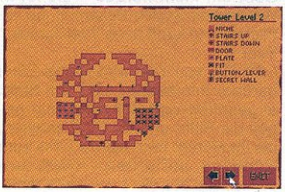
White Tower Level 2

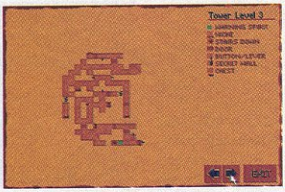
Ein "Mystic Key" findet gleich vorne Verwendung. Einen weiteren findet Ihr in der Nische im Plattenraum (Vorsicht: Weicht den Feuerbällen rechtzeitig aus!). Das Schloß im Osten müßt Ihr knacken, damit Ihr die Tür öffnen könnt. Nun hat der nächste "Mystic Key" seinen großen Einsatz: Er öffnet Euch die Tür und Ihr könnt Euch daranmachen, die Gruben zu überschreiten. Einige der Gruben sind real, die anderen nur Illusion. Am besten abspeichern und ausprobieren. Wenn Ihr in der nordwestlichen Ecke angelangt seid, hebt Ihr den "Mystic Key", der auf der Grube liegt, auf und drückt den Knopf an der Wand. Zurück solltet Ihr den gleichen Weg nehmen. Nun ist eine der Gruben verschwunden.

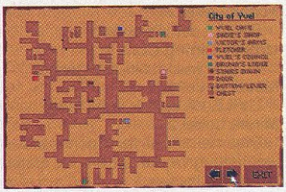


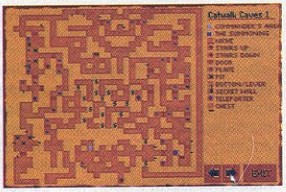


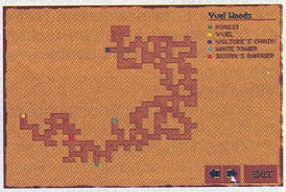




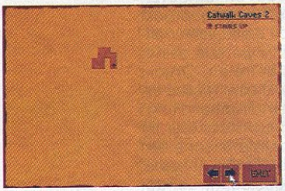








Die Grube vor dem Knopf im Süden ist Illusion. Betätigt den Knopf, um die Grube im Nordosten des Raumes verschwinden zu lassen. Nach der Erkundung wieder zurück und nach dem Grubenraum gleich links die Tür öffnen und hinter Euch schließen, den Knopf in der Westwand drücken und einen neuen "Mystic Key" aus der Nische nehmen. Mit dem alten Schlüssel öffnet Ihr nun die Tür im Süden und geht die Treppe hinauf. Solltet Ihr in Level 3 in eine Grube gestolpert sein, seht Ihr Euch nun mit einem Minotaurus konfrontiert, der Euch Böses will. Kämpft gegen ihn und nehmt sein Horn, das Ihr verwenden könnt, um einen Weg nach draußen zu finden.



White Tower Level 3

Ein ganz ekliger Level mit feigen Monstern, die durch Wände gehen. Öffnet die Tür gegenüber der Treppe. Drückt den Knopf auf dem Boden und nehmt den "Mystic Key" aus der Nische. Benutzt den "Mystic Key", um die nördliche Tür zu öffnen. Die Geister mit "Freeze-Spells" und – ganz wichtig – Emerald-Blades-Schwertern bekämpfen. Geht durch die nördliche Geheimwand und drückt den Knopf vor der Grube. Nun werft Ihr einen Gegenstand auf den Knopf gegenüber – diese beiden Vorgänge schließen die Grube. Nun geht durch die Wand zur Kiste im Südwesten und nehmt den "Mystic Key". Im Norden benutzt Ihr den "Mystic Key" aus Level 2, um die Tür zu öffnen. Hier wartet ein "Ivory Key" auf Euch. Anschließend geht Ihr zurück zur Treppe im Süden. Die "You Have No Faith"-Tür kann überwunden werden, wenn Ihr den entsprechenden Schmelztiegel habt. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Truhen, die beide Schätze enthalten.

White Tower Level 2

Hier müßt Ihr nur die Treppen im Zentrum der Karte hinuntergehen.

White Tower Level 1

Die Tür ganz im Norden läßt sich mit dem "Mystic Key"von Level 2 öffnen. Geht nun in den Südwesten und öffnet die Tür mit dem "Ivory Key". Anschließend steigt die Treppen dahinter hinunter.

Tower Sub-Level

Hier wartet ein Rätsel auf Euch, das aber recht leicht zu knacken ist: Nehmt die vier Objekte und legt jeweils eines in die entsprechende Nische (die Gegenstände kann man sich später wiederholen). Die Lösung des Rätsels setzt den Teleporter außer Kraft. Macht die Tür mit dem nächsten "Mystic Key" auf. Sprecht mit der alten Frau und überwindet die Kopierschutzabfrage. Jetzt könnt Ihr den "Crucible of Faith" von ihr bekommen.

White Tower Level 1

Geht zum "Altar de Blanca" und setzt den "Crucible of Faith" auf den Hals. Jetzt füllt die vier Zutaten des Elixiers in den Kopf: Sumpfwasser, Hornissenhonig, "Mother of Earth" und den "Bloodstone". Nehmt den Kopf und verlaßt den "White Tower".

Yvel Woods

Geht nach Yvel.

Yvel

Geht zum Rat von Yvel und sprecht mit Geron. Er wird Euch auffordern, Dawn zu finden. Also kehrt Ihr zurück in den Wald.

Yvel Woods

Macht Euch auf den Weg nach Opinwood. Bevor Ihr dort ankommt, wird Dawn sich Euch anschließen und ihren Schlüssel zurückfordern. Gebt ihn nicht heraus – sie ist in Wirklichkeit Scotia! Bekämpft die Eidechse und kehrt nach Yvel zurück.

Yvel

Im Rat von Yvel wird Geron Euch darüber informieren, daß die Stadt angegriffen wird. Ihr müßt nun gegen die Ritter und die Orks antreten, bis Ihr Hörner hört, die die Orks zum Rückzug auffordern. Geht anschließend zur dicht von Orks umlagerten "Bruno's Lodge" und schlüpft durch die Hintertür, die nun offen ist. Bekämpft die Orks und drückt den Knopf. Geht die Treppen hinunter in die "Catwalk Caverns".

Catwalk Caverns

Den Lichtpunkten kann man mit dem "Spark-Spell" beikommen. Geht zur Commanders Area und besiegt Commander Fendorn. Dann holt Ihr Euch Geron's Schlüssel, die Statuette und den "Dark Gauntlet". Die Statuette setzt Ihr auf den Sockel nördlich des Eingangs. Benutzt den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck an der Westwand. Dasselbe solltet Ihr ein paar Meter weiter nocheinmal tun.

Im Grubenraum drückt Ihr den jeweils erreichbaren Knopf, um alle Gruben zu schließen. Betretet nun den Teleporter bei G und beschwert die folgende Platte mit drei Gegenständen. Drückt den Knopf bei G und geht in den Teleporter am Ende des Ganges ganz im Süden von G. Nun wieder drei Gegenstände auf der Platte bei H plazieren und in den Teleporter bei H gehen. Ihr könnt jetzt den Schalter nördlich von H benutzen, um die hintere Tür zu öffnen. Besorgt Euch den "Yellow Key" aus einer Truhe.

Geht anschließend den Weg wieder zurück. Bei der Tür rechts vom Eingang kommt der "Yellow Key" zum Einsatz.

Zurück zur zweiten Handabfrage, wo sich an der Nordwand ein weiterer Handabdruck befindet, der nur auf den "Dark Gauntlet" wartet. Geht nun durch das Labyrinth aus Geheimwänden, wobei einige nur von einer Seite zu durchqueren sind. Besiegt nun die Gegner solange, bis Ihr den "Blue Key" erhaltet, der in die Truhe im südlichen Teil paßt. In dieser befindet sich wiederum ein "Small Key".

Um zurückzugelangen, geht durch die Geheimwand und schließt das Schloß vor der Tür mit den zwei Schlössern mit dem "Small Key" auf. Geht durch die Tür. Ihr werdet nun aufgefordert, eine der beiden Rassen zu vernichten. Die "Knowles" sind einfacher zu besiegen, also solltet Ihr den nördlichen Teleporter nehmen.

Dungeons

Hier könnte es passieren, daß man Eure Rüstungen wegätzt. Deshalb nach jedem Monster fleißig speichern und auf neue Magie rasten.

Gleich nördlich erhaltet Ihr den "Copper Key". Ganz im Norden liegt "Nathaniel's Key" in einer Nische. Nehmen! Einige Felder südlich wartet der Gold-Key auf Euch. Öffnet dann die Kiste bei K. Ihr erhaltet einen Diamanten, mit dem Ihr Dawn befreien könnt. Der Teleporter im Südosten bringt Euch zurück in die "Catwalk Caverns", falls Ihr das wollt. Die Tür ganz im Osten könnt Ihr mit dem "Copper Key" öffnen.

Wenn Ihr bis zu diesem Zeitpunkt alle Gegner im Dungeon besiegt habt, werdet Ihr belohnt: Extra-Ausrüstungsgegenstände und Skills werden verteilt!

Einfacher ist es jedoch, die drei Wesen direkt anzugreifen. Sie sind leicht zu besiegen und sparen Euch eine Menge Zeit. Nachdem Ihr den Kampf überstanden habt, nehmt Ihr den "Knowles Key", "Vaelan's Cube" und geht zu L.

Castle Cimmeria Level 1

Die Gitter im Norden lassen sich durch Hindurchschießen öffnen. Ihr bekommt auf diese Weise eine gute Extrawaffe. Den nervenden Geistern kommt man wunderbar mit einem kräftigen "Mist of Doom" bei.

Im östlichen Raum könnt Ihr den Diamanten an einer Kristallkugel benutzen, um Dawn zu befreien – das ist allerdings nicht absolut notwendig. Ganz im Norden drückt Ihr den nördlichsten Knopf. Aus der Nische entnehmt Ihr die kleine Kobra-Figur und laßt Euch dann in die Grube fallen.

Dungeons

Geht bei L die Treppe hinauf.

Castle Cimmeria Level 1

Ein Knopf gegenüber der zweiten Gittertür läßt einen Teleporter erscheinen. Geht hindurch und Ihr landet mitten in einem Grubenwirrwarr. Laßt Euch an dieser Stelle nicht dadurch irritieren, daß das Automapping ausfällt, später kommt's wieder. In diesem Raum gibt es diverse "Karussells" und Gruben – bewegt Euch also dementsprechend vorsichtig! Sucht vier Platten (jeweils in der Nähe der Ecken) und legt Gegenstände auf sie.

An der Wand im Südosten drückt Ihr einen Knopf, um die Südwand verschwinden zu lassen. Hier sind es zwei Knöpfe, die eine Nische sichtbar machen und eine Drachen-Figur freigeben. Nehmt sie und geht durch die Geheimwand in der Mitte der südlichen Mauer. Steigt die Treppen hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Hier findet Ihr in den Truhen den Stab "Gustavus" und den Dolch "Ripose". Desweiteren solltet Ihr nach den "Bracers of Defense", einem "Adder Key", einem "Noire Key" dem "Westwood Stab" und zwei "Aces" suchen. Danach nehmt Ihr Euch die Einhornstatue, die in einem Raum liegt, dessen Tür geknackt werden muß (Rogue-Skill!).

Bei M solltet Ihr etwas über die östliche Grube hinüberwerfen oder -schießen. Nun erscheint ein Teleporter im Südkorridor. Werft etwas durch den Teleporter, um die Grube verschwinden zu lassen. Dann verlaßt den Teleporter und holt Euch den "Carrion Key" aus der Nische. Laßt Euch in die Grube rechts daneben fallen.

Castle Cimmeria Level 1

Nehmt den Teleporter und geht die Treppen an der Südwand hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Benutzt den "Noir Key" im entsprechenden Schlüsselloch und zieht die Lasche. Dann geht durch die Tür und drückt den Knopf an der Südwand. Ihr werdet nun teleportiert. Geht die Treppen hoch.

Castle Cimmeria Level 3

Die Truhen enthalten hier den Albarest "Eternity" und die "Bastion Plate". Desweiteren erhaltet Ihr den "Silver Key", wenn Ihr eine Kiste im Norden mit dem "Dull Key" öffnet. Diesen erhaltet Ihr, wenn Ihr Euch zu der Tür im südwestlichen Teil dieses Levels begebt. Öffnet sie und legt Gegenstände wie folgt ab:

5 - "Suit of Armor" (egal welcher)
4 - Waffe (egal welche)
3 - Medizin (Kraut, nicht Trank!)
2 - Schmuck (Ring oder Halsband)

Jetzt nehmt Ihr den "Dull Key" aus der Nische und geht zu Punkt N. Hier drückt Ihr den Knopf an der Westwand und dieselbe verschwindet. Drückt dann den nächsten Knopf und laßt damit eine Wand weit im Südosten verschwinden. Dort geht Ihr folgendermaßen vor: Geht einen Schritt nach Süden, dann einen Schritt nach Osten, drückt den Knopf an der Ostwand. Geht zurück, nehmt die Menschen-Figur aus der Nische und legt einen anderen Gegenstand hinein. Dann geht einen Schritt nach Westen und drückt den Knopf in der Westwand. Jetzt holt Ihr Euch bei P den "Gold Key" aus der Nische in der Südwand.

Bei N könnt Ihr Euch dann mal wieder fallenlassen – in die Grube versteht sich.

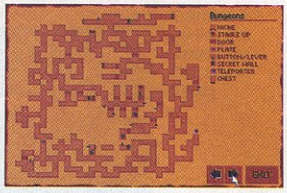
Castle Cimmeria Level 2

Geht zum König und schließt mit dem "Carrion Key" die Tür auf. Betretet den Raum. Nun müßt Ihr die Figuren folgendermaßen aufstellen:

Hinten: Einhorn	*Drachen*
Vorne: Kobra	*Mensch*

Dann legt die Schlüssel (gelbe Pyramiden) so ab: Von Euch aus gesehener Rückteil des blauen Sarges

Dawn's	*Geron's*
Nathaniel's	*Paulson's*



legt Ihr auf die vorderen Ecken.

Der große Moment ist nun gekommen: Verabreicht dem König das Elixier und gebt ihm eine Waffe! Dafür erhaltet Ihr eine "Shard of Truth".

Verlaßt jetzt den Raum und verstaut die "Shard of Truth" in Eurem Inventory-Verzeichnis. Klickt sie mit dem "Ruby of Truth" an und laßt beide Gegenstände zur "Whole Truth" verschmelzen. Nehmt den Teleporter und geht nach oben.

Castle Cimmeria Level 3

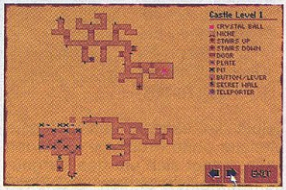
Jetzt schließt Ihr das Schloß im Zentrum der Karte mit dem "Silver Key" auf.

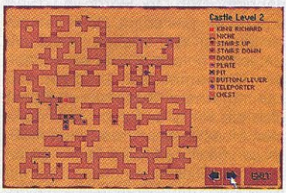
Wiederholt die Prozedur bei der nächsten Tür mit dem "Gold Key", drückt den Knopf, geht durch die Tür und lauft nach Westen. Hier geht Ihr ebenfalls durch eine Tür. Nun greift Scotia an.

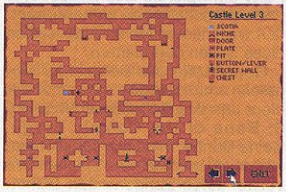
Benutzt gleich zu Beginn die "Whole Truth", während sie sich transformiert. Sie ist jetzt nicht mehr in der Lage, ihre Form zu verändern und somit verwundbar!

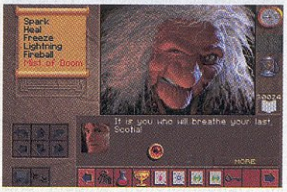
Nach Benutzung einiger Zauber (vergesst die Aces nicht) ist das Spiel geschafft und Ihr könnt Euch an der Endsequenz erfreuen.

Hübsch häßlich: Scotia hat es auf König Richard abgesehen.



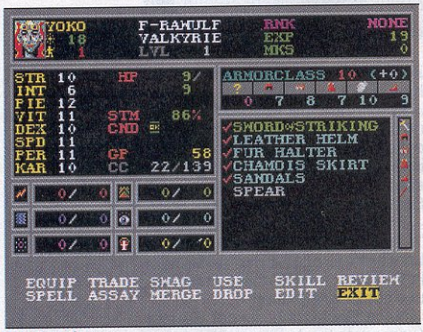






Der kleine Hex(en)-Meister

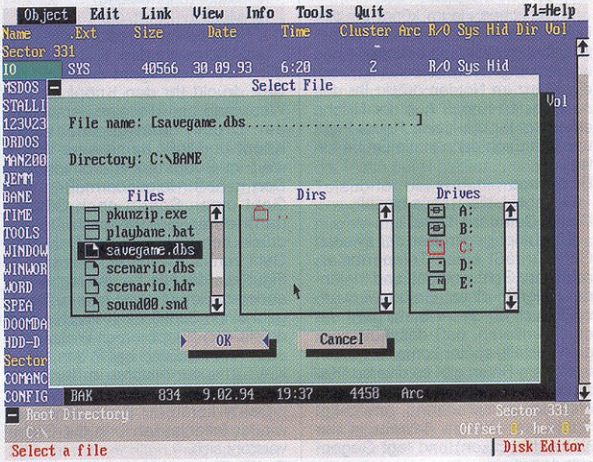
Superhelden im Eigenbau



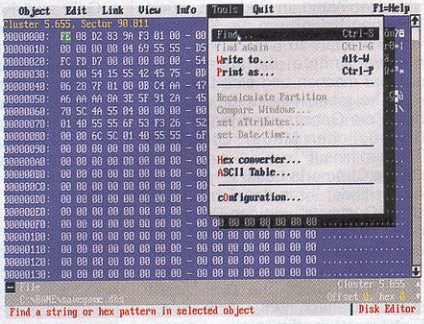
Yoko ist ein wenig zu schwach: Nur 19 Erfahrungspunkte sind zu wenig!

Die Monster sind zu kräftig? Die Zaubersprüche zu lasch? Die Heldentruppe zu schwach? Wir verraten, wie Ihr Euch im Handumdrehen eine Party mit Superhelden zusammenbastelt.

Wer kennt das Problem nicht? Die frisch aus der Taufe gehobene Heldencrew wird von der nächstbesten Ork-Horde in Grund und Boden gestampft. Beim Einkauf im lokalen Waffenshop reicht die Barschaft gerade mal für ein schäbiges Küchenmesser, statt für den schimmernden Supersäbel. Damit sich die Party auch vor dem dicksten Monster nicht verstecken muß, greifen gewitzte Mogler immer gerne zu einem Diskettenmonitor. Hier ein paar Erfahrungspunkte zusätzlich, dort das Kapital aufstocken, fertig ist die Superhelden-Party. Wer beim Wort Diskettenmonitor nur fragend mit den Achseln zuckt, findet hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie man sich selbst eine megastarke Party zusammenbastelt. Aber Obacht: Mit einer solchen Mogeltruppe macht das Spiel meistens keinen Spaß mehr. Wer Hindernisse im Handumdrehen umgeht und selbst das ekligste und kräftigste Monster ohne Probleme umhauen kann, bringt sich um das Vergnügen, mit einer "ehrlich" erspielten Party ein Spiel zu lösen. Also: Wer partout nicht mehr weiterkommt, darf weiterlesen, alle anderen sollten diese Seiten überblättern.



Schritt 1: Wir suchen uns den Spielstand und laden diesen in den Diskettenmonitor (oben)



Schritt 2: Per Find-Option suchen wir den Namen des Charakters, der geändert werden soll (rechts)

Gewußt wie: Als Beispiel für Mogeleien mit dem Diskettenmonitor dient uns das Rollenspiel **Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge**. Keine Bange: Was hier funktioniert, hilft auch bei anderen Spielen. Wir verwendeten übrigens den Diskettenmonitor der **Norton Utilities 6.0**, aber jeder andere tut's natürlich auch. Eventuell sieht dann der Bildschirm etwas anders aus, und Ihr habt nicht alle Optionen zur Verfügung. *mh*

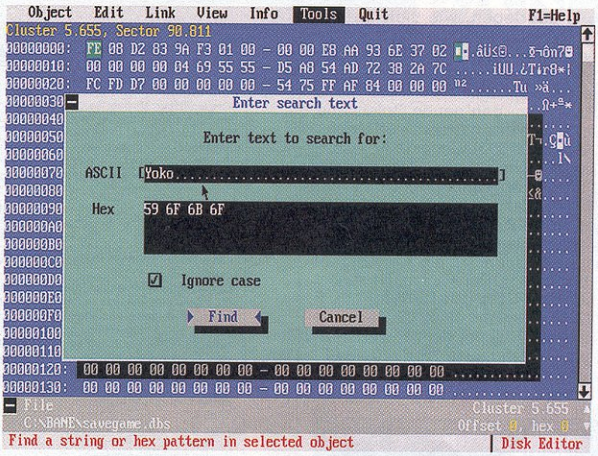
1. Schritt

Als erstes sucht Ihr Euch einen Charakter aus, bei dem ein Wert verändert werden soll – und selbstverständlich den Wert selbst. In un-

serem Fall wollen wir der Walküre **Yoko** ein paar zusätzliche Erfahrungsstufen verpassen. Zur Zeit hat die Dame aber nur **19** Erfahrungspunkte. Ihr schreibt Euch den aktuellen Wert auf sowie den Namen des Spielstandes, unter dem Ihr abgespeichert habt und verlaßt das Programm.

2. Schritt

Jetzt wird es Zeit, den Diskettenmonitor aufzurufen. Ist dieser geladen, müßt Ihr den Spielstand laden, in dem sich der zu ändernde Charakter befindet. Bei den *Norton Utilities* funktioniert dies mit der *File*-Option. Der Name des Spielstandes ist in diesem Fall **Savegame.DBS**. Bei anderen Spielen heißt der Spielstand natürlich anders.



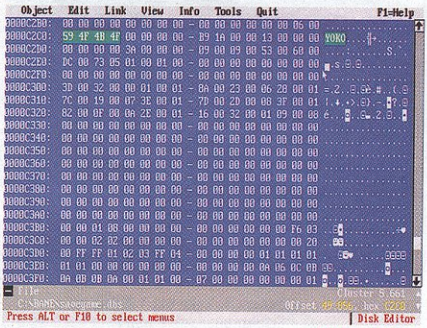
Schritt 3: Wir suchen den Namen des Charakters. (links)

3. Schritt

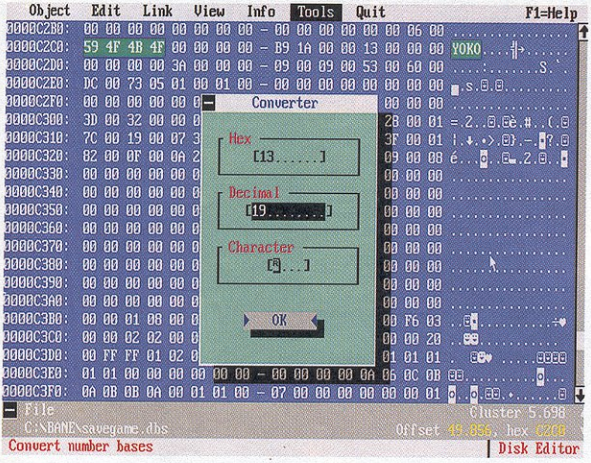
Ihr habt den Spielstand geladen, aber keine Ahnung wo die Werte stehen, die geändert werden sollen? Kein Problem: Im Diskettenmonitor der *Norton Utilities* gibt es (wieder) unter dem Menüpunkt *Tools* eine Option **Find**. Hier gebt Ihr in dem Feld für **ASCII**-Zeichen den Namen des Charakters, in diesem Fall also **Yoko**, ein. Schon nach kurzer Suche hat der Diskettenmonitor die passende Stelle, an der sich der Charakter befindet, gefunden.

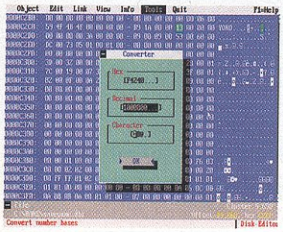
4. Schritt

Jetzt haben wir zwar den Charakter gefunden, aber noch nicht den Wert – also die Erfahrungspunkte. Auch hier hilft der Diskettenmonitor. Wieder unter dem Menüpunkt *Tools* befindet sich ein Zahlen-Konvertierungstool. Damit lassen sich Zahlen, die Ihr eingebt, in Hexadezimalzahlen umwandeln. Dies ist wichtig, denn in dem Spielstand sind alle Werte nicht mit "normalen" Ziffern angegeben, sondern in Hex-Zahlen. Also tippen wir in dem Feld für Dezimalzahlen den aktuellen Wert der Erfahrungspunkte ein – in diesem Fall **19**. Im Hex-Feld taucht dann die umgerechnete Version auf: **13**. Der dezimale Wert 19 ist im Hex-System zur 13 geworden. Da solche kleinen Zahlen in einem Spielstand ziemlich häufig vorkommen, ist es einfacher, mit größeren Grundwerten (wie beispielsweise 1000) zu hantieren. Jetzt suchen wir mit **Find** den Wert – als Hexzahl – für die Erfahrungspunkte. Haben wir den Wert gefunden, müssen wir



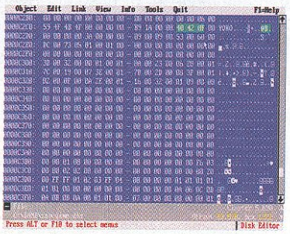
Schritt 4: Jetzt haben wir den Charakter gefunden.





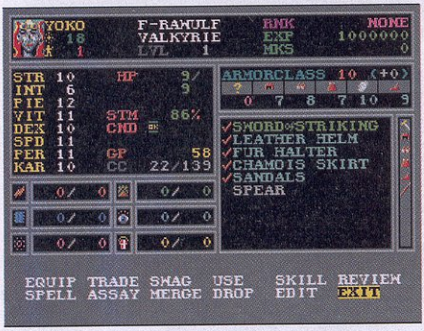
Schritt 4: Nun suchen wir – mit der Umrechungs,- und wieder der Findoption, den aktuellen Wert für die Erfahrungspunkte (oben).

Schritt 4: Haben wir den Wert gefunden, rechnen wir jetzt die neuen Punkte in Hex-Zahlen um (links).



Schritt 4: Danach tragen wir die neuen Werte in die entsprechende Stelle ein – achtet auf Hi-, und Lowbyte (rechts)

uns überlegen, wie viele Erfahrungspunkte wir unserem Charakter geben wollen. Bei unserem Beispiel verschaffen wir der Walküre satte 1 Million Experientspoints. Damit das Programm den neuen Spielstand auch versteht, müssen wir die neue Zahl (1000 000) wieder in Hex-Zahlen umrechnen lassen. Das Konvertierungsprogramm zeigt uns nun folgene Zahlen- und Buchstabenfolge an: **F 42 40**. Eines ist jetzt zu beachten: Damit alles richtig funktionert, müssen wir die Hex-Zahlen "umdrehen". Der Fachmann spricht von **Low-Byte** und **Hi-Byte**. Aus **F 42 40** wird dann **40 42 0F**. Beachtet bitte die Null vor dem **F**. Jetzt tragen wir den neuen Wert (**40 42 0F**) an die passende Stelle des Spielstandes ein und speichern dann ab.



Schritt 5: Yoko hat 1 Millionen Erfahrungspunkte und wird nach dem nächsten Kampf kräftig befördert.

5. Schritt

Startet nun wieder das Spiel und ladet den nun geänderten Spielstand. Hat alles geklappt, taucht jetzt bei unserer Walküre in dem Feld Erfahrungspunkte die Zahl 1000 000 auf. Das alleine hilft jedoch nicht. Nur die stattliche Anzahl der Erfahrungspunkte macht noch keinen Superhelden. Mit der sorgsam "gepatchten" Party müßt Ihr Euch nur noch in einen Kampf verwickeln lassen und diesen siegreich überstehen. Danach "merkt" das Spiel, daß der Charakter einen riesen Vorrat an Erfahrungspunkten hat und befördert den oder die Helden entprechend. In unserem Beispiel erreicht *Yoko* Erfahrungsstufe 12. Wollt Ihr noch höher hinaus, müßt Ihr halt entsprechend mehr Erfahrungspunkte dazumogeln. Das gleiche oben beschriebene Prinzip funktioniert selbstverständlich auch bei Gold und bei den anderen Charakteren oder anderen Werten (Stärke etc.). Mit ein wenig Fleiß und Erfahrung habt Ihr Euch in ein paar Minuten eine komplette Superparty zusammengebaut.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Catharina Winter

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Gregor Müller-Heesch
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Attic
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, DM, Fantasy Empires, the TSR logo and all TSR characters, character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Strategic Simulations, Inc. © 1993 TSR, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines Corp. Deutsche Version lizenziert durch Softgold Computerspiele GmbH.

Dungeons & Dragons™ COMPUTER GAME

FANTASY EMPIRES™

FEATURES:

- Beginnen Sie das Spiel als Regent eines Königreiches - dann erschaffen Sie ein Imperium, indem Sie Bündnisse aufbauen und gegnerische Königreiche besiegen.
- Voraussetzung für dieses D&D™ Spiel: Ein Computer DUNGEON MASTER™ verbindet alle Spielelemente erfolgreich miteinander.
- Bis zu fünf Spieler werden konfrontiert mit bis zu vier Gegnern - menschliche oder aus den 20 vom Computer gesteuerten Charakteren ausgewählte.
- Befehligen Sie dutzende von Truppenarten. Genießen Sie die Interaktionen mit den bekannten Rassen aus D&D™ Spielen.

Sie Ihre Helden auf die Suche und erbauen Sie verschiedene Gebäude und Festungen.

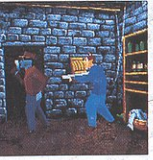
- Verfolgen Sie Echtzeit-Kämpfe aus der Vogelperspektive auf einer taktischen Karte.
- Lassen Sie sich von digitalisierten Soundeffekten und Orchestermusik verzaubern.

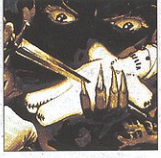
Alle Screen-shots: IBM-PC 256-Farben.

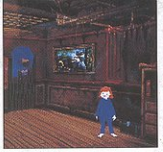
Komplett in Deutsch

SSG

Published by SOFTGOLD Infohotline 02131/ 965112
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG



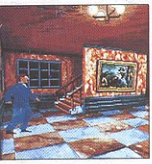


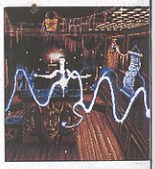
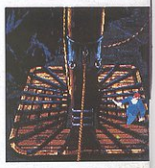


ALONE IN THE DARK 2

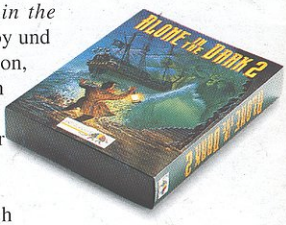
Mit Piraten und Galgenvögeln ist nicht gut Kirschen essen!

EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL GEBRAUCHT.



Sein Freund Striker ist unter mysteriösen Umständen während eines Auftrags über eine Kindesentführung verschwunden. Für Carnby liegt die Lösung dieses Rätsels in Hell's Kitchen, dem unheimlichen Unterschlupf von One Eyed Jack, einem gefürchteten Gangster. An diesem Weihnachtsabend 1924 beschließt er, das stattliche Haus, das über einer steilen Felswand steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition, Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch die Zeit zu einem packenden Szenario versponnen werden. Noch immer keine Angst im Dunkeln? Na dann willkommen in *Alone in the Dark 2*. Doch seien Sie auf der Hut, sonst könnten die Weihnachtsglocken einen Trauermarsch läuten.



Features:

Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als 50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programmotors. Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach Position der Figuren.

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

INFOGRAMES

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anrufen!
HotLine
06107-62067
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

HotLine: Mo.-Fr. 15[00]-18[00] Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222